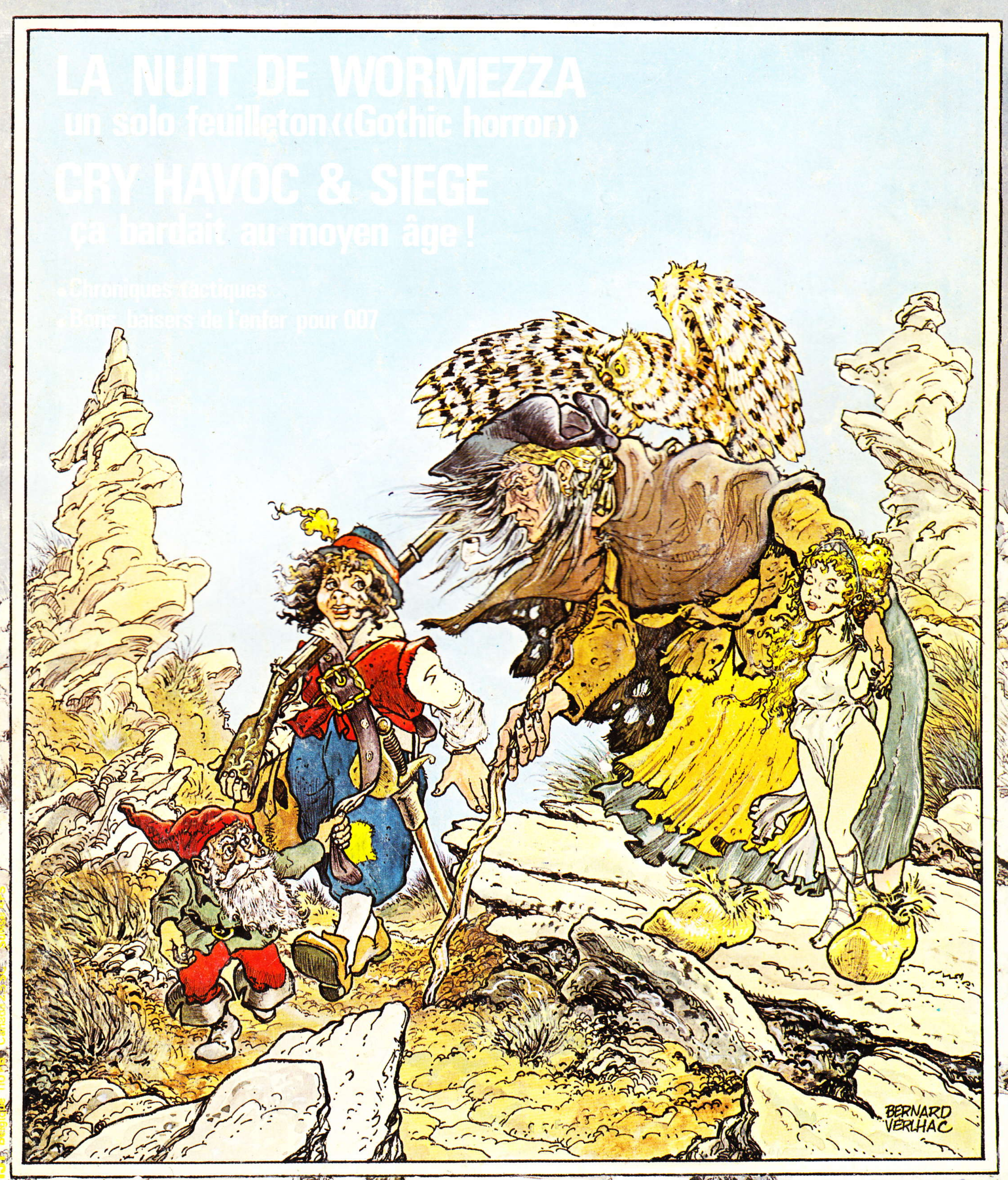
ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



n° 23



CASUS BELLI N° 23
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
Tél. : 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Relations extérieures
Michèle Hilling

Services commerciaux
Directeur Commercial de Publicité :
Olivier Heuze
Marketing et développement :
Patrick Springora
Abonnements :
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Vente au numéro :
Bernard Hérand
assisté de
Bernadette Durish

Publicité
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris

Rédaction
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563.01.02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix
Dessinateurs :
Didier Guiserix
Pierre-Olivier Vincent
Eric Ratelet
Tignous
X-zéro
Couverture :
Bernard Verlhac
Secrétaire de rédaction :
Agnès Pernelle

Maquette
Agnès Pernelle

Composition et Imprimerie SAIT
Tél. : 050.40.90

Dépôt légal
Décembre 84
Commission paritaire
n° 63.264

Nos archéologues ont retrouvé d'anciens numéros de CASUS BELLI !

5 Air Assault on Crete Chevalry and Sorcery.

6 Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. The Conseils Club. Le Samouraï...

7 Jeux Napoléoniens. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï.

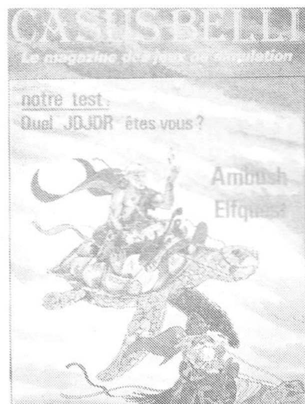
8 Figurine. Valmy, lexique wargame. Computer ambush.

9 Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figurines exotiques...

10 Freedom in the Galaxy, l'empire au 300e Space Opera...

11 Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.

12 Gl. A.O.V. 3 scénarios. Penzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D.



13 Falkland - Dédale pour ZX 81. Figurines - Barbarian King - Equitation dans D & D - Un scénario de campagne pour Jeux de Rôle Médiévaux.

14 Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7e victime Sheckley/Space Opera. Le module rat noir.

15 Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit - Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module.

16 La nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest Les caves de Thraoril.

17 Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amirauté Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...

18 Car Wars Battlecars et Amirauté + 1 scénario les cavernes du Pied de Bouc

19 S.O.S. wargamer solitaire. Bounty Hunter. Le visiteur, scénario MEGA. Légendes.

20 Dragon Ouest Friedland. Design de scénario.

21 Gulf Strike, 4 scénarios 44' pour Squad Leader. La Nuit d'Esus pour Légendes et Modules Bushido, Mega, AD & D, 1914 (1re partie) de J.J. Petit.

22 Bataille de la Marne Flottes de 1940 Treasure Traps, Cthulhu en 80'

BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

NOM MoRVAN

Prénom JACQUES

Adresse 69 rue de Kervenanec

Code postal 56100 Ville Lorient

● NUMEROS CHOISIS : 12, 13, 15

soit 3 numéros à 15 F l'un franco (étranger 20 F)

● CI-JOINT MON REGLEMENT DE 45 F par Chèque à l'ordre de CASUS BELLI

Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris.

C.B N° 23

Inutile d'affronter les dragons, le blizzard et les loups !

Le facteur vous livrera en astronef.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou recopier et adresser paiement joint à
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

● Veuillez m'abonner à CASUS BELLI pour **1 AN - 75 F : 6 numéros (étranger 98 F)**

NOM ....

Prénom ....

Adresse ....

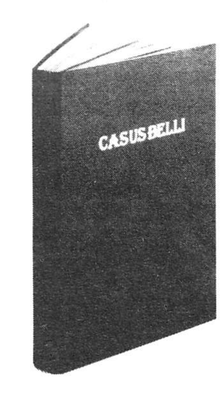
Code postal .... Ville ....

● Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI

Etranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.

C.B N° 23

LES RELIURES



Réunissez vos 6 numéros de l'année en un prestigieux "grimoire". Gainées de simili cuir vert avec impression argent, les reliures CASUS BELLI vous permettront de consulter votre collection pendant des siècles.

35 F franco

BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

● Veuillez m'adresser .... reliures au prix unitaire de **35 F franco (étranger 40 F)**

NOM ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

● Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI

Etranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.

C.B N° 23

Manifs

Plus de trois cents personnes pour ce premier week-end de jeu à Amiens, organisé par le club *La Guilde des Saigneurs* et le magasin *Mimicry*, et pourtant il ne s'agissait pas d'un tournoi, mais d'initiations, de parties amicales ou de démonstrations par les auteurs (ou les traducteurs) de jeux qui s'étaient donnés rendez-vous là. Les gens de la Guilde des Saigneurs s'intéressant à tous les jeux de simulation, on y aura pratiqué aussi bien Junta que AD&D, Cry havoc que Méga, l'Appel de Cthulhu que La flèche et l'épée ou Légendes, ou Spies etc...
A travers *Phillipe Loiseau* saluons les responsables des diverses « branches » du club dont l'énergie et le goût de faire bien les choses ont permis le succès de cette manifestation.
Et profitons en pour signaler les nouvelles adresses du club :
La Guilde des Saigneurs, repaire social 11 rue Philippe de Commynes, 80 000 Amiens.
Pour jouer : tous les vendredis et samedis dans l'antre de jeu, à partir de 20H30, 93 rue Valentin Haüy, Amiens.

Le IIe Triathlon de l'Ile de France s'est déroulé les 23 et 24 novembre à Boulogne Billancourt, il a réuni 10 clubs. 12 équipes ont rivalisé dans les 3 disciplines :
— AD & D sur deux modules niveau 4-6 et 6-8 écrits par des membres du club « Le Fer de Lance »
— Diplomacy
— Squad Leader, scénario de Pierre Stutin comptant pour la nuit nationale du Squad.
C'est le *club Loisirs Dauphine* qui a remporté la coupe du meilleur club et meilleure équipe de Donjons ; le club Le *fer de Lance* s'est distingué en finissant premier en wargame ainsi qu'à Diplomacy. Classé second, le club *Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien* et troisième, le club *Anti-Mythes*.
Le meilleur Dungeon Master était, sans l'ombre d'un doute, Thierry Betty master du club Anti-Mythe.
Tous les gagnants ont été généreusement récompensés grâce aux sociétés, boutiques et magazines : Jeux Actuels, Jeux Descartes, S.E.R.E.P.E., Cornejo, International Team, Hexalor, Laffont, Excelsior, la N.E.F., Runes, l'Oeuf Cube, Stratégeux, Game's Velizy, Boutique Forum, Ludus, Librairie Saint-Germain, les Editions du Dragon Ludique Casus Belli.
A tous merci.
Nous nous sommes quittés en nous donnant rendez-vous l'année prochaine à la même époque avec encore Squad Leader et Donjon, mais aussi Fief et l'Appel of Cthulhu.
Le Fer de Lance (631.04.05)

Le Salon de la maquette et du modèle réduit, qui se déroulera durant les vacances scolaires de Pâques au CNIT à Paris abritera une importante manifestation ludique. Pour la première année, de nombreuses démonstrations, animées par les créateurs de jeu, sont prévues chaque jour (Amirauté, Squad Leader, Wargames classiques, Légendes, l'Ultime Epreuve, l'Appel de Cthulhu, la Compagnie des Glaces, Mega, etc...)
De plus, tous les clubs contactés prévoient d'organiser eux-même au sein du salon, une convention nationale de rencontres et de championnats, une manifestation sur le thème des jeux diplomatiques, qui prendra (peut-être) la forme d'une compétition.
Toutes les idées ou propositions émanant de clubs, de fanzines, de particuliers seront les bienvenues.
Contact : *Xavier Jacus*, 2 bis rue Gilles de Trèves, 55000 Bar le Duc - Tél. : (29) 45.34.76.

Les **19 et 20 janvier**, dans le cadre de l'expo-vente d'armes anciennes, organisée à Eurexpo Lyon Chassieu, le Kriegspiel Rhône-Alpes Club mettra en œuvre une reconstitution de la bataille de Waterloo avec plus de 2000 figurines peintes de 25 mm et la participation de *Diego Mane*, Champion de France de Kriegspiel 1984. Pour plus de renseignements, K.R.A.C., 76 cours Vitton, 69003, Lyon.
Notons que le KRAC nous a communiqué les résultats du championnat 84 de Kriegspiel empire, que faute de place dans ce numéro, nous publierons dans le CB 24 à paraitre prochainement...

Clubs

— A la **fac de Jussieu** à Paris, *les Seigneurs de l'Astrolabe* ont, après une lutte acharnée, monté leur club de jeux de simulation. Le club fonctionne de 12 h à 18 h, dans le bâtiment K. L'adhésion, qui est de 80 F, descend à 50 F pour les chômeurs, les étudiants et les militaires...
— *La Confrèrie des Sorciers Maudits* (C.S.M.) réunira ses adeptes chaque vendredi à partir de 19 h à la Maison de quartier de Sarcignan, avenue du Maréchal Leclerc 33 140 **Villenave d'Ornon.** Seront pratiqués dans ce manoir lugubre : AD & D, Dragon Quest, Gamma World, Daredevils entre autres... Des wargames sont envisagés.
Pour tout renseignement :
Didier Escodemaison
39 Rue du Professeur Arnozan
33 140 Villenave d'Ornon
Tél. : 87 - 29 - 71
« Soyez tous maudits !!! »
— *Démons à la carte* vous propose un assortiment ludique de S.F., fantastique, aventure, médiéval, espionnage, policier, etc... avec AD & D, Traveller, Légendes Celtiques, Daredevils, Pirates and Plunders, Tunnels & Trolls, Top Secret, et un maximum de wargames : les 7 Royaumes Combattants, Civilisation, etc...
Horaires : le samedi après-midi et/ou le samedi soir et/ou le dimanche après-midi (14 h - 19 h) la plupart du temps.
A la salle Léon-Curral (F.J.E.P.) — porte latérale à gauche, 1er étage à gauche — de **Sallanches** 74700 (Haute-Savoie).
Renseignements : Philippe Martin, Tél. 58.02.64 ou Jean-Pierre Dupré, Tél. 58.64.70 après 19 h.
— « Tremblez, orques, trolls et autres démons ; Fuyez divisions blindées à la croix gammée ; *les Enchanteurs de l'Artois* sont là ! Si les jeux de rôles, les jeux de stratégie t'intéressent toi aussi, alors rendez-vous le samedi après midi à partir de 17 h 30, au centre Social Chanteclair, St Laurent St Nicolas 62223 **St Laurent Blangis.** »
— *Les Naufrageurs du Marquenterre* vous proposent de partager leurs buts (AD & D, U.E, et « faire chavirer les cœurs »). Pour cela rejoignez-les à la villa Montjoie, 1 av. H. Renard, Quend Plage, 80120 **Rue.**
— Les mendiants de *la Cour des Miracles* de **Nancy** vont trainer leurs guenilles ailleurs ! Désormais vous les trouverez tous les soirs (sauf lundi et dimanche) dès 20 h 30 au 35 de la rue Commanderie, près du magasin Excalibur. Ils pratiquent toujours AD & D, DQ, l'Appel de Cthulhu, Runequest, James Bond, Stormbringer et Squad Leader le jeudi soir. Faire partie de la « cour » est tout à fait possible lors des séances d'initiation des mercredis et samedis après midi.
— L'association *les compagnons de l'Anneau* se propose de regrouper les admirateurs inconditionnels de Tolkien à travers toute la France.
Son but : permettre à tous ces fanas de se rencontrer pour jouer, discuter, écrire,... et délirer ensemble autour de l'œuvre de Tolkien.
Ses moyens : un fanzine, un réseau de contact, des manifestations, des aventures grandeur nature, des jeux à travers toute la France (dont certains par correspondance). Cette liste n'est pas close, et Les Compagnons de l'Anneau attendent avec impatience toutes vos suggestions. L'inscription annuelle est de 50 F. Renseignements et adhésion : Les Compagnons de l'Anneau, 5 rue des Cévennes, 78450 Villepreux.

Archimède, le club des clubs
ARCHIMEDE est en train de réaliser le recensement de tous les clubs, de jeux ou de micro ludique qui souhaitent se faire connaître. Nous transmettrons ces indications à tous les joueurs, à la recherche d'une structure d'accueil.
Nous aiderons tous ceux qui veulent se constituer en club ou s'organiser.
Un bulletin mensuel, ouvert à tous nos membres permettra la liaison entre tous, fera connaître les manifestations organisées, les avis de recherche n'ayant pas encore abouti.
ARCHIMEDE présentera mensuellement une nouvelle création de l'un de ses adhérents pour le promotionner, et le faire connaître des éditeurs Français et Etrangers.
Archimède : Association loi 1901. Siège, 9, rue Blacas, 06000 Nice, box 15, tél : (93) 80.02.84.


L'équipe gagnante.

Çà bouge dans le petit monde clos du jeu de simulation. Bientôt commenceront les activités du premier « Média » téléphonique du jeu, un média des joueurs, pour les joueurs.

Concrètement, **Info jeux magazine** offre un standard téléphonique pouvant accueillir 160 appels à la fois (pour l'instant), où, pour le prix d'une simple communication téléphonique, vous pourrez entendre une bande préenregistrée, et ceci 24 h sur 24, 7 jours sur 7. Cette bande, de trois minutes, se compose d'environ un tiers de « news » : informations sur les nouveautés, sondages d'opinion, manifestations ; d'un tiers d'informations sur les clubs, activités, conventions, tournois, etc... et d'un tiers d'informations sur les promotions dans les magasins : il ne s'agit pas là vraiment de publicité, mais d'informations susceptibles d'intéresser les joueurs.

De 22 h 30 à 8 h, c'est la bande des annonces contacts qui défile ; annonces concernant bien sûr le jeu de rôle, le wargame, la simulation, pour trouver un joueur, un maître du jeu, ou un document rarissime, pour effectuer des échanges de jeux ou de revues, etc...

Les activités de IJM ont débuté mi-décembre, et parmi les premières initiatives importantes, une partie de Killer ouverte à tous les parisiens est prévue : vous pouvez, si vous le désirez, écrire dès maintenant pour manifester votre intérêt.

Info jeux magazine 9-11, rue de la Petite Pierre — 75011 Paris. Standard téléphonique : (1) 348 92 00.

Nouveautés

JEUX DE RÔLE

— Pour ceux qui possèdent la carte du monde de Greyhawk ; voici une aventure s'y déroulant **Mordekainen's fantastic adventure**, niveau 9-12.

— Les joueurs esseulés, ou ceux attendant le prochain donjon, pourront toujours se faire la main sur le **module solo MV1** ; de plus il est « spécial », des lunettes magiques (si si, c'est vrai, j'ai fait un *Identify*) permettant de déceler des pas sur un plan aveugle. Ces pas vous mènent de salles en salles, on peut l'utiliser plusieurs fois de suite sans s'en lasser trop rapidement.

— Des nouveaux **plans pour Donjons** : la boîte AC3.

— La série des D.L. (Dragonlance). Ceux qui connaissent le calendrier, devinent déjà la beauté des modules, aux niveaux variables. Il y aura en tout 12 modules dans la série avec des règles spéciales et des livres racontant l'histoire, la saga, de **Dragonlance** paraîtront (disponible très bientôt à l'Oeuf Cube) ; pour l'instant vous vous contenterez peut-être des quatre premiers modules ? le test de l'un de ces modules (le DLI) vous sera bientôt présenté dans C.B.

— **Boot hill** : pour les cow-boys d'Aubervilliers et d'ailleurs, voici *Range War*.

— Dans la série **Middle Earth** viennent de paraître *Sinking Plain* et *Iron Wind* pour les amateurs de Tolkien.

— Changement de genre avec les super-héros de quartier : T.S.R. présente **Marvels** et Game's Workshop les **Golden Heroes**, 2 boîtes de figurines : « Super Villains et Super Heroes ».

— Dans le genre B.D., un nouveau type de jeu de rôle apparaît : Vous êtes un héros de B.D. genre Buggs Bunny : dans **Toon** (voir tête d'affiche) et **Globo** par Steve Jackson Games.

— **Justice Incorporated** années 20-30 avec des histoires dites « salées », mais après y avoir joué, on doit vous conseiller d'apporter vos épices. La préparation des « plats » étant vraiment incomplète, il vous restera beaucoup de travail pour y jouer.

— En S.F. **Star Frontier module** S.F. 4 *Mission to Alcazar*

— Vu le temps, si on allait se dorer la pillule en Egypte ! **Valley of the Pharaos** : jeu de rôle dans l'Egypte antique.

— Un conseil maintenant : **Legend and Lore** n'est qu'une nouvelle édition de « Deities and Demi-Gods » : méfiez-vous des double emploi.

S.F.

— Dans la série Pace Setter :

● **Star Race** : peuples étranges, et vaisseaux spatiaux sont au programme.

● **Ring War Companion** : nouveaux personnages pour le jeu Ring World.

WARGAMES

— **Le Guide du Wargame** est publié par *Hexalor*, la maison d'édition lorraine qui fait son chemin. Réalisé par l'équipe du *Journal du Stratège*, ce fascicule comprend une introduction, à ce que sont les divers types de wargames, puis approfondit le sujet avec des analyses, des conseils de jeu et des astuces pratiques, un chapitre sur le jeu par correspondance et offre de surcroit une liste des clubs et boutiques de France et une sélection de jeux brièvement analysés.

— **Série la 3e guerre mondiale**, on vous a déjà parlé des deux extensions stratégiques *Artic Twiligh*, *Southern Front*, voici maintenant deux extensions tactiques : *Boots and Saddles Reinforcements*.

— Chez West End Games un **jeu napoléonnien sort, Empire in Arms.**

— GDW poursuit la série *Europa* avec **Torch** (l'Afrique du Nord) et **Spain** (les Franquistes et autres).

— **Rommel in the Desert** de chez Colombia Games. Ceux-ci indiquent que ce jeu apporte une nouvelle façon de jouer aux wargames. Ne l'ayant pas essayer, je ne peux rien affirmer.

— **Supplément Cry Havoc** : il peut être utilisé avec les jeux de rôle médiévaux.

— A signaler à l'Œuf Cube, les règles en français de Samuraï, Blade, Siege, et Cry Havoc.

— **Hannibal** a traversé les océans grâce à Aulic Council Publishing Company. Vous pouvez retrouver la deuxième guerre punique. En conclusion, Carthage doit être détruit.

Drive On Stalingrad

Si vous êtes de fidèles lecteurs de Casus Belli, vous vous souvenez certainement de ce jeu dont nous avons parlé dans C.B. nº 2. Que ceux qui n'avaient pas pu mettre la main dessus au moment où S.P.I. le publiait cessent de se lamenter, T.S.R. vient de le ressortir dans une version améliorée du moins du point de vue graphique. Çà doit d'ailleurs être une mode outre atlantique, car Avalon Hill vient de sortir *Panzergruppe Guderian*, fameux jeu utilisant le même système de règles que *D.O.S.* (Les amateurs du Front de l'Est sont d'ailleurs comblés puisque A.H. en profite aussi pour ressortir *PanzerKrieg* autre jeu fameux se déroulant en Russie.)

Pour *Drive On Stalingrad*, T.S.R. n'a fait aucun effort, si ce n'est pour la carte, bien qu'elle contienne toujours les mêmes erreurs de position pour certaines villes.

En bref l'un des meilleurs jeux publiés par S.P.I., une lutte entre la force et l'espace, la brutalité et la ruse ; la dernière campagne de mouvement allemande du front de l'Est pour près de 250 francs, c'est pas cher !

Firefigth

Si vous vous êtes toujours demandé à quoi pouvait bien ressembler un wargame de professionnel, c'est-à-dire un de ces jeux qui sont utilisés pour enseigner aux militaires toutes les finesses de la stratégie et de la tactique, vous feriez bien de jeter un coup d'oeil sur *Firefight*. Certains pourraient penser, puisqu'il s'agit d'un jeu où les unités s'affrontent au niveau tactique (groupes de chars contre groupes de chars, canons contre canons, hommes contre hommes) que *Firefight* est trop complexe pour eux.

C'est faux, le système d'organisation des règles permet de commencer *Firefight* en ne sachant rien ou (presque) du wargame et de le finir diplômé de l'école de guerre. Les quatre cents pions sont d'une lisibilité exceptionnelle, et ceux qui reculent devant leur nombre feraient bien de savoir qu'une partie seulement de ceux-ci est utilisée dans les scénarios. T.S.R. a pris d'autre part soin du service après-vente et des règles supplémentaires ont été publiées dans *stratégy & Tactics* nº 97. De toutes façons *Firefight* était déjà très bien comme çà, c'est presque un *Squad Leader* moderne, (les modifications au dé en moins en tout cas).

DIPLOMACY

— **Cold War**, jeu politico-diplomatique sur l'ère contemporaine. L'art de faire la guerre sans se la faire. Il y a un petit côté wargame aussi.

JEUX DE SOCIETE

— **Supergang** : Dessins de Coucho (Déconan le barbaresque). Parcours à réaliser avec des embûches dont celles créées par vos personnages.

Vous déplacez une vamp (pour être poli) qui vous rapporte de l'argent frais. Votre tueur élimine les gêneurs (vos petits camarades) et c'est là que celà se corse. Les règlements de compte se font à coups de revolver à flèches, fourni dans la boîte de jeu. Les figurines sont moulées, elles sont amusantes, surtout les gardiens de l'ordre (genre Dupont et Dupond). On passe un bon moment à regarder l'ensemble (un jeu à voir).

Chaque fois qu'un joueur de jeu de rôle crée un personnage, il peut ensuite aller lécher longuement la vitrine de son magasin de jeux préféré à la recherche de la figurine qui le représentera à la fois fidèlement (jusqu'à l'équipement parfois) et à son avantage...

Mais le DM ? Il s'est bien creusé le ciboulot pour construire un module à grand spectacle, mais au moment de le jouer, il y a gros à parier qu'il devra remplacer son dragon par un gros dé, et même s'il possède un dragon, un géant, etc... dès qu'il fera intervenir sa garde de 50 gobelins ou squelettes, il ne pourra opposer aux suggestives figurines des joueurs que des pions ou même de simples indications au crayon sur Velleda...

Spécialisé jusqu'à présent dans la figurine historique, **Prince August** pourrait changer tout cela avec sa nouvelle gamme... En effet, cette firme irlandaise ne fabrique pas de figurines, mais des moules à figurines. Chaque moule, de la taille d'un gros paquet de cigarettes, contient 3 figurines différentes. Une fois le métal chaud, le verser et démouler ne prend qu'une minute ! Au bout de quatre minutes et douze figurines, cela vous est revenu au même prix que la figurine à la pièce... mais vous avez maintenant la possibilité de vous constituer de véritables armées pour le prix du métal...

Les nouvelles collections *« Heroic Fantasy »* vont tout à fait dans ce sens puisque les monstres proposés vont des squelettes aux orcs en passant que les « Ghosts », les loups, etc... autant de figurants que l'on retrouve en général en « bandes ».

Prince August distribue également les quelques accessoires utiles, petite poële à fondre, et surtout métal approprié... Une excellente initiative qui sera suivie par de nouveaux modèles au printemps...



Têtes d'affiche

TOON

Oubliez tout ce que vous avez jamais pu apprendre au sujet d'un jeu de rôle. Dans TOON on ne meurt pas, dans TOON la vraisemblance est déplacée, dans TOON, il faut agir même avant de réfléchir, dans TOON il n'est pas forcément mauvais de rater un jet de dés, dans TOON même le pire personnage a sa chance, dans TOON il n'y a plus de logique, de réalisme ou de cohérence ; il ne reste plus que le plaisir du jeu : car TOON (attention au jeu de mots) vous permet d'entrer dans l'univers fou, fou, fou du dessin animé.

TOON (abréviation « à l'américaine » de CARTOON), publié par Steve Jackson Games, est probablement le jeu de rôle le plus délirant jamais créé. Au lieu de jouer des guerriers intrépides, des aventuriers cosmiques, des investigateurs du surnaturel, des agents secrets, des super-héros ou des cow-boys ; vous allez incarner un personnage de dessin animé. L'ambiance de TOON ne ressemble à rien de ce que vous avez pu voir jusqu'ici : c'est un jeu conçu pour en rire, même hurler de rire, même mourir de rire, et la seule réalité, la seule référence qui tienne est le dessin animé à la Tex Avery.

La création de personnage, comme le reste du jeu, est très simple : il vous faut choisir votre race (lapin, canard, humain, ou même grille-pain, en passant par toutes sortes d'autres créatures), vos ennemis naturels (par exemple chien/chat, gendarme/voleur, Diable de tasmanie/tout le monde, etc...), vos croyances et buts (protéger les faibles, géner tout le monde, trouver à manger, trouver une compagne, etc...), tirer vos caractéristiques avec 1D6 : Muscle, Zip (la dextérité), vitesse, Smarts (l'intelligence), la ruse et Chutzpah (la personnalité).

Ces caractéristiques déterminent vos aptitudes, allant de « Enfoncer une porte » à « Discrétion », en passant par « soulever un objet lourd », « courir », « détecter un objet dangereux », ou « poser/désamorcer piège », qui s'obtiennent directement à partir de la caractéristique et dans lesquelles vous pourrez investir une série de points. Ces points, vous pourrez aussi les investir dans les Shticks, aptitudes spéciales comme la « vitesse fantastique » (Beep-Beep), la « chance incroyable », ou encore le « déguisement rapide ». Puis on tire les points de coups avec 1D6+6 et enfin, vous et l'Animateur (le maître du jeu) devrez décider des objets que votre personnage transporte (Allumettes, Fusil, Filet à papillons, Livre de cuisine, Téléphone, aquarium avec pirana, enclume, etc...) et il ne vous reste qu'a lui choisir un nom, à le décrire et si possible, à faire son portrait.

La partie en elle-même est bien sûr totalement différente de tout ce qui se fait d'habitude. On commence généralement sur une idée de base, avec un plan des lieux et la description des personnages non-joueurs (tout ceci étant plutôt facultatif) et à partir de là, l'histoire progresse suivant l'inspiration de l'animateur et bien souvent des joueurs, débridée et hilarante.

Les règles du jeu (si on peut vraiment appeller ça des règles) font tout pour contribuer à cette ambiance. Parmi les règles principales, citons :

— La règle du 50 %/50 % (ou fifty-fifty). Chaque fois que l'animateur n'a pas prévu ce qui se passe à la suite d'une action, il tire 1D6.1 à 3, c'est oui, 4 à 6 c'est non.

— La règle de l'absurde. Chaque fois qu'un personnage tente une action au-dessus de ses capacités, il tire 2D6. Si le total est supérieur à son intelligence, il n'a pas réalisé l'impossibilité de son action, *DONC* il la réussit.

— La règle de la surprise. Chaque fois qu'une chose surprenante arrive à un personnage (une tarte à la crème est forcément une surprise) il est *BAGGLED*, c'est à dire qu'il reste immobile pendant une action (l'unité de temps très flexible de TOON), la machoire inférieure pendante, les yeux hagards, les bras ballants.

— la règle des points de vie. Chaque fois qu'un personnage atteint zéro points de coups, il tombe, inconscient pour trois minutes. Il ne meurt *JAMAIS*, sauf pour conclure un scénario et réssuciter au prochain.

TOON doit être pris sur un plan très visuel : il est primordial que l'Animateur décrive la situation comme s'il était un écran de télévision, sans jamais oublier qu'il s'agit d'un dessin animé, et que les joueurs fassent de même avec toutes les actions qu'ils entreprennent. Ainsi, un personnage qui essaye de s'approcher discrètement d'un autre ne devra pas dire « le chat s'approche discrètement de la souris » mais décrire une lente progression derrière des meubles, sur la pointe des doigts, etc...

Car TOON (Oh pardon !) est un jeu d'humour, un jeu drôle (je sais pas ce qui me prend...) et il est uniquement jouable si on rit. Dans TOON, tout est exagéré, illogique, mais au profit du gag : un joueur sur le point d'accomplir une action doit d'abord penser si celle-ci va faire rire : c'est là l'essentiel. Une règle reflète bien ce côté du jeu : les PLOT POINTS, sorte de points d'expérience, sont accordés aux joueurs qui jouent bien leur personnage suivant ses buts et croyances, qui font avancer l'histoire, et surtout, qui font rire l'Animateur et les autres joueurs.

Malgré une simplicité des règles et des concepts, TOON n'est pas un jeu simple, et il faut une bonne dose d'humour de la part des joueurs et surtout de l'Animateur pour y jouer convenablement. En fait, les joueurs sont tentés de faire une foule de choses qu'on a envie de leur accorder l'emblée : mais les règles sont indispensables pour permettre de jouer à un jeu, plutôt que de simplement délirer.

Enfin, disons bien qu'on ne peut supporter de jouer TOON plus d'une heure, la lassitude s'installe, les gags se répètent, etc... Mais ayez toujours un scénario de TOON à portée de main. Qui sait ? peut-être que ce soir, un de vos joueurs aura une bonne heure de retard...

Martin Latallo

EMPIRE GALACTIQUE : toujours plus

Après MEGA, voilà que le jeu de rôle rentre vraiment dans le grand public avec l'heureuse initiative chez Robert Laffont d'éditer le jeu de François Nédelec *Empire Galactique*. Sous une couverture en couleurs, dont le magnifique dessin vous fera franchir les portes enchanteresses de la galaxie, vous trouverez 280 pages, dans un style séduisant. Un système de jeu original, et des illustrations sobres mais nombreuses (pas moins d'une centaine), voilà qui risque de séduire des joueurs et des maîtres de jeu. Tout y est fait pour plaire et tout plait, voilà ce qui est remarquable dans ce jeu.

Après une intéressante introduction aux jeux de rôle et à Empire Galactique, le livre se sépare en chapitres pour les maîtres et les joueurs ; un plan structuré et des sigles permettent une plus grande clarté. A noter que la création de personnage réserve une surprise. Car toute l'historique de votre héros va être construite sur sa scolarité. Une série de cinq écoles (pour devenir prêtre, soldat, marchand, Navyborg et Tekno) avec examen d'entrée, contrôle de niveau tous les quatre ans, permettent de choisir dans certaines qualifications (combat contact, navigation, informatique, etc...). Pour les cancres, ils se réservent le droit d'être aventurier.

Le monde lui-même est rempli d'animaux plus étranges les uns que les autres dont les courtes descriptions et les très bons dessins donnent un maximum de renseignements. Signalons aussi les dessins de toutes les armes et accessoires, des animaux, des PNJ pour le scénario simple mais efficace fourni dans le livre ; et cela donne un formidable support à l'imagniation. Empire Galactique manque cependant de règles dites « avancées » mais j'ai cru comprendre que cela allait venir.

C'est vraiment agréable à lire, et l'auteur ne manque pas d'humour. Alors, pour 85 F. *Empire Galactique* est un véritable plaisir pour les joueurs : simplicité (15 mn pour créer son personnage), clarté bonnes illustrations, excellente finition, font de ce jeu un exemple.

Ch. Montel

EMPIRE GALACTIQUE *ERRATA*

L'auteur nous communique les quelques rectifications suivantes :

— **p 69** - ligne 27, lire : flèche : 10 C. Poids : 100 g ; ligne 37, lire : chaque carreau pèse 200 g.

— **p 72** - ligne 24, lire : 5 kg, Prix 10 000 C

— **p 123** - lignes 32 et 34, lire Force au lieu de Habilité.

— **p 136** - lignes 31, 33, 35, supprimer toute référence à l'Habileté.

— **p 142** - ligne 33, ajouter : « Une fois cette marge dépassée, les points de dégâts sont retirés à la qualité mécanique de l'objet (voir p. 178). Si les points de dégâts subis dépassent le NT d'une machine, elle tombe en panne (voir p 195). »

— **p 151, 152, 153 et 154** - lire « grade » au lieu de « niveau » ou « niveau de talent » (sauf dans le paragraphe intitulé « Entrainement » p 154)

— **p 153** - avant le paragraphe « Conscience », ajouter : « Concentration »

La télékinésie et la télépathie exigent dans leur pratique une concentration intense qui exclue toute autre activité. La durée maximale de la concentration est un nombre de minutes obtenu en additionnant le grade de prêtre et le niveau de talent 21 ou 22 du personnage. Après l'action PSI la dépense d'énergie se traduit par un apauvrissement provisoire de la Volonté d'un point par minute de concentration. Une nuit normale de sommeil suffit à réparer la Volonté.

— **p 152** - lire :

Grade 1 : portée limitée au personnage
Grade 2 : portée 10 m
Grade 3 : portée 15 m
Grade 4 : portée 20 m
Grade 5 : portée 25 m
Grade 6 : portée 30 m

Addendum pour question de calibre (p. 42)

Voici les catégories de facultés telles qu'elles sont données dans les premières règles :

Connaissances : Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Bibliothèque, Botanique, Chimie, Comptabilité, Dessiner une carte, Droit, Géologie, Histoire, Linguistique, Lire/écrire, Mythe de Cthulhu (non augmentable), Occultisme, Parler, Pharmacologie, Photographie, Premiers soins, Soigner empoisonnement, Soigner maladie, Zoologie.

Perception : Diagnostiquer maladie, Ecouter, Psychologie, Suivre une piste, Trouver objet caché.

Manipulation : Conduire automobile, Conduire engin lourd, Electricité, Mécanique, Piloter un avion.

Dérobée : Camouflage, Discrétion, Pickpocket, Se cacher.

Communication : Baratin, Chanter, Crédit, Discussion, Eloquence, Marchandage, Psychanalyse.

Agilité : Esquiver, Grimper, Lancer, Monter à cheval, Nager, Sauter.

Petites Annonces

Vente, achat matériel

— Vends **boîte de base D ★ D + modules B2, B4** (tout en français) : 100 F. Patrick Delattre - 3, allée Léonie Vanhoutte - 59200 Tourcoing. Tél. 76.73.93.

— Vends **War of the Ring** (120 F) et **Wings** (250 F.) tous les deux neufs. Tél. 656.18.85. Demander Antoine Ledun.

— Cherche **règles AD & D et modules occasion.** Ecrire à MJC - rue du la république. 54700 Lodève. Tél. (67) 44.33.39.

— Vends ou échange **Death Maze** 65 F. **Ratrace** 100 F. contre **Dune** ou **Quirks.** Vends **Chess 7 650 F. Légio 7 + Extension Tablin** 220 F. **Duel** 50 F. M. Sénéchal - Tél. Bur. 609.78.58. Dom. 460.00.71.

— Vends **Starforce** (SPI) TB et PX intéressant 80 F. S'adresser Pascal Manier. 10, res. Herbaudière - Rue Marzelles. 27200 Vernon.

— Vends ou échange contre autre JdR : **D ★ D basic set français, Expert Set, Module B4.** Prix : 80 F. 60 F. 30 F. Très bon état. Pierre Miranda - Beaux-Arts 22, 2000 Neuchatel. Suisse. Tél. (038) 24.14.54.

— Vends **Tobruck, Pz-Blitz, Pz-Leader, Airforce, Dauntless, Pz-Guderian** 180 F. 100 F. 100 F. 130 F. 130 F. 90 F. Tél. 16 (38) 56.26.00 après 19 h.

— URGENT ! Vends **Ol Sanyo PHC 25 + manuel + cordon péritel, magnéto et moniteur + 6 cassettes + nombreux programmes.** Le tout 2.200 F. Contacter Fabien Mulliez. Tél. (27) 33.32.65.

— Vends **2e DB Paris** (état neuf) 110 F. Achète **Struggle of Nations** (AH) et **Clash of Legions.** Jérôme. Tél. 585.80.16. (Paris).

— Cherche **bonnes traductions de Space Opera ★ G ★ A Equip.** Prendre contact avec Didier Delhoume au (55) 75.81.69. (après 18 h).

— Vends **Panzerleader** 140 F. ou échange contre **Napoléon at War** (SPI) David Besnard - 5, rue des Rosiers - Agneaux - 50000 Saint-Lo. Tél. (33) 05.30.27.

— Cherche JdR (ou photocop.) à - 50 F. Vends **module D ★ D personnels** (ou éch.) Thierry Tregaro - 18, rue A. Renarc'h - 56530 Queven.

— Echange **Fligth II et wargame contre jx simul. pour CBM64.** V. Lambert - 15, RCE Lisière du golf - 92380 Garches. Tél. 741.69.89.

— Vends **Runequest** 100 F. **Cults of Prax** 100 F. **Companion** 80 F. Thierry Paillard - 46, rue Couilleau 40270 Grenade/Adour. Tél. 16 (58) 45.17.53.

— Vends **DMG - PH - DMS - D ★ D - Edition Solar - Starforce - Runes 1-8.** Didier Brunier - 9, Square St-Charles - 75012 Paris. Tél. 346.59.63.

— A saisir **Oric Atmos** sous garantie (Mars 1984) péritel + magnéto + Joystick + 30 jeux + 2 livres. Le tout 3.500 F. Tél. (1) 893.00.81 après 19 h.

— Vends **règles en VF Armor** 39, 80 F, **the Struggle of Nations** 54,70 F prix valable jusqu'au 29/02/85. Alonso F. - 40, Pl. Ossaros - 95150 Taverny.

— Echange **D ★ D boîte de base + Sorcier + Casus Belli N° 1 à N° 4** contre **Strange.** M. Sutter - 20, rue de l'aéroport - 68300 Saint-Louis.

— Achète **traduction complète de Dragon Quest.** Nicolas Bonnici - Les Faysses - 48120 St-Alban. Tél. (66) 31.51.39 le week-end.

— Jeunes amateurs de Sleep & autres Spells **cherchent mécènes donateurs** de tous JdR & Matos s'y rapportant. Vladimir Pakhomoff. Tél. (21) 97.00.28 - 155, rue des Cartes. 62100 Calais.

— Vends **Légendes** 140 F., **le Trèfle Noir** 50 F. **accessoires** 80 F. Tous état neuf. Téléphonez à Nicolas Le Gal - La Sale. (99) 50.76.69.

— A vendre grand choix de **magazines français et anglo-saxons.** Pour liste, envoyez enveloppe timbrée à M. Frédéric Armand - 55-59, Bd Serrurier - 75019 PARIS.

— Vends **Zappata + Little Big Horn** 80 F. chacun. Echange **Napoleon at Bat** contre **The one World** et échange un des deux premiers contre **Azincourt.** Tél. 16 (99) 36.48.89.

— Vends nombreux **wargames ou échange contre logiciels pour CBM 64.** Philippe Rochette - 7, rue de Beaupeyras - 63100 Clermont-Ferrand. Tél. (73) 37.28.68.

— Vends **War of the Ring** 150 F. état neuf - Règles en français. Christophe Lignon. Cremps - 46230 Lalbenque. Tél. (65) 31.70.29.

— Vends wargame **Panzerblitz** 150 F. TBE - règle en français. Ecrire à Jérôme Degoulet - 6, rue Richebourg - 44000 Nantes. Tél. (40) 29.49.85 (Urgent).

— Achète **boîte de base D & D** de TSR à bas prix si possible. Christophe Stebe - 7 bis, rue Vever - 57000 METZ - Tél. 16 (8) 766.69.94.

— Vends **Squad Leader** 170 F. **170 F. Monster Manuel** 1ET2, **modules L2, B 2, B 4, CB1,** JdR : **Merc** règles avancées. Jacques Tél. 350.16.53 avant 19 h 30.

— Vends 80 F. l'un : **Dirn Bien Phu, Fleurus, Valmy, Magenta, les Aigles** + 100 F. l'un : **Starforce, Sorciers** ou 450 F. le tout. Tél. (91) 60.78.60. Jean-Philippe.

— Cherche photocopie de la classe de personnage **Ninja pour AD & D.** Vivien Prigent - 12, Quai H. Rossignol - 77000 Melun.

— Cherche copie des **règles traduites de Squad Leader et Cross of Iron.** Ecrire à Bernard Alain - Ilot Plein Sud - 42650 Saint-Jean Bonnefonds.

— Vends **l'Ultime Epreuve** s'adresser à M. Ghesquière Yannick - 56, rue du Vieux Moulin - 59800 Lille - Tél. (20) 33.16.60.

— Vends échange **Anzio** (neuf) 120 F. **East & West** 100 F. **Goblin** 40 F. Franck Comble - Tél. (35) 38.71.04 après 18 h.

— Achète Jeux de **James Bond 007** paru entre 1968 et 1972. Urgent. Ecrire à M. Christian Demartinis - 36, Avenue du Mal Leclerc - 17200 Royan. Tél. 16 (56) 05.83.60.

— Vends **Waterloo** 80 F. **Little Big Horn** 100 F. ou échange contre **Worhom ou Ave Tenebrae.** Thibaud Simonin - Tél. 387.38.81 Paris (après 6 h).

— Vends **D & D règles base, module B2,** français 145 F. + **module B3** niveau Déb. (F) 60 F. Jérôme Forsans - 57, rue Moncade - 64300 Orthez.

— Cherche **scénarios pour D & D, l'Ultime Epreuve, Légendes, Mega et l'Appel de Cthulhu.** Raphaël : Tél. 375.22.13.

— Vends micro : **Sharp MZ720 + 11 jeux + programmes « Maison ».** Prix réel = 3200 F. Prix à débattre ou échange (Atmos, Spectrum...) Ivan Tél. 540.47.02 à Paris.

— Vends ext. pour Vic 20, 3K, 8K, carte mère avec moniteur + reset + nbreux jeux et util. + câble peritel. Vincent Tél. (89) 40.54.39.

— Vends **scén. AD & D U1, U2, A1, A2, A3, A4, C1, L1, GI-23, DI-2** 50 F. chac. **S4, WG4** 60 F. chac. Vds **RQ** 80 F. **Soloquest II et III** 60 F. chac. Ecr. à Hugues Gicquel - 62, rue Eugénie Mansion - 46016 Angers.

— Ech. **C of Cthulhu** (neuf) contre **Légendes ou Stormbringer** ou **C. of Prax et C. of Terror.** J.F. Cabirol - 27, avenue de Lavaur 81370 SAINT-SULPICE.

— **Vends DMG, PHB, MM de AD & D + York Town + Tunnels & Trolls + Boot Hill + fiches perso. à AD & D.** Frédéric Levacher - Tél. 958.00.34 (Paris et Yvelines).

— Vends **figurines : Atlantic, Neuves, HO, Infanterie, Grecque, Egyptienne,** la boîte 25 F. D. Beauvineau - Plougoulm - 29250 St-Pôl-de-Léon.

— Vends **Fiend Folio, M. Manual 1,** 140 F. les deux + module **The Land Beyond the Magic Mirror** - 40 F. très bon état (tous). Yann Ezéquel. Tél. (40) 36.70.54 à Pont-Saint-Martin.

— Vends **3RD Reich** 150 F. + **Ace of Aces** (Power House) 100 F. + **Bounty Hunter** 190 F. Hervé Franco - 37, Bd du Jardin Exotique MC - 98000 Monaco.

— Vds **43** (IT) + **Diplom.** TBE 105 F. et 95 F. + Livr. **Lawman** (B. Hunt.) cause perdu l'autre, 85 F. + jeu élect. LCD (3eCR) 230 F. Eric (99) 65.14.38.

— Vds **Iena, Wohrom, Top Secret,** 100 F. l'un, **Valley of the 4 Winds,** 60 F. **Squad Leader** 160 F. **CB N° 10 à 20,70 F.** Demander Laurent. Tél. (20) 36.14.08 Roubaix.

— Vends **Console CBS Colevision** neuve (achat en 84) avec cassette **Donkey-Kong** : 1500 F. Cassettes : **Gorf, Looping, Space Panic, Schtroumphs.** 300 F. Chacune et les **Super Controllers** ou avec cassette **Rocky** 780 F. Le tout 3.400 F. ou séparément. Gilles Véra. Tél. 678.22.66 après 19 h. 94270.

— Vends **Okinawa + Sicily 43** (IT) très bon état 200 F. les deux + **WWII et Sniper** (SPI) 50 F. chaque + **Sorcier** 100 F. Tél. à Emmanuel 288.85.94.

— Vends ou échange : **Odyssey** (80 F.) **Lutte des classes** (neuf 110 F.) **Légendes** (130 F.) **Magikon** (80 F.) Cherche **Borderlands** en Fr. François Mansart - 94300 Vincennes. Tél. 808.44.36.

— Cherche **traduction et scénarios D & D niveau 1-6.** Tél. 59.32.74. Nord (20).

— Vends **11 modules de TSR pour D & D + Screen** ou les échange contre **Gulf Strike** (UG) ou **City Fight** (SPI). Jérôme Discours - 20, av. d'Ivry - 75013 Paris. Tél. 585.80.16.

— Vends collection **compl. J & S N° A à 29 ; Casus Belli N° 1 à 21** neufs (450 F.) et 250 F.) + **Odissey** 60 F., Philippe (3) 052.10.05.

— Recherche **figurines** (peintes ou non) héritage, **tirées du Seigneur des Anneaux.** Tél. 16 (76) 38.53.57. Samedi et dimanche.

— **Apple 2** échange programmes et vds **CBS IAN + 3K7** 1.200 F. **Okinawa** 60 F. **D & D + traduction** 40 F., **Méga** 10000 80 F. Tél. (61) 21.21.86. après 8 heures.

— Vends **Bounty Hunter** 180 F. **Sorcier** 100 F. état neuf. Urgent : cherche **Runes 1, 2.** David Dorschner - 1, rue du Vieil Hôpital - 67700 Saverne. Tél. 91.61.66.

— Urgent cause départ, cèdes **collection wargames,** état neuf, bon prix, à saisir. Tél. 57.63.98 offre divers grat. pour l'ensemble.

— Vends ou échange **Légio 7 contre Légendes.** Demandez Christophe au (65) 42.53.82 après 17 h 30.

— Vds **ZX81** + 16 Ko + Lect. K7 + Manuel + Progs. + Livres. Très bon état 950 F. (1/2 Prix). Rodolphe Meyer - 151, rue du Château des Rentiers - 75013 Paris.

— Vends **Their Finest Hour, Starship Troopers,** Lutwaffe, Norge, Anzio. M. Gilles Deschomets - (77) 33.23.29. à St-Etienne.

— Vends **Space Opera** + G. & A. EQT + Atlas 1 : 250 F. **Star Force :** 120 F. **Other-Suns :** 150 F. M. Jean François - 148, Voie de Compiègne - 91170 Viry-Châtillon.

— Vends **Elfquest** 150 F. et **Set de Base de Traveller** 90 F. états neufs. Achète **Trollpack.** Tél. 278.70.04 le soir.

— **Vends AD & D - DMG - PH - MMI - FF** bon état - **modules - UKI - G2 - G3 - X2 - C1 - Village Book 1 - CBI II - TBI.** O. TREMON - 55 rue Xavier Arnozan - 33600 Pessac.

— Vends jeu de rôle **Gamma World** en anglais état neuf. Ecrire à Gilles Dominé - 2, Allée Verlaine - 95200 Sarcelles.

— Vends jeu **Légendes** - état neuf - 120 F. Tél. 245.54.63. D. Gostain à Paris.

S.O.S. Partenaires

— Cherche partenaire **wargames sur Apple 2** - Mistretta. Tél. : 394.03.68 à Fontenay-sous-Bois et **vends Apple 2** 64 K + Disk :8 500 F.

— Cherche partenaires pour organiser JdR, **Killer pendant les vacances.** AAAAARGH ! Philippe Morin - Tél. 028.78.65 - Potault Combault 77340. HEHEHE !

— Cherche partenaire pour **Mega, Légende et autre JdR.** Contactez D. Tanguy - 4, rue du Berry - 29200 Brest. Tél. : (98) 47.05.48.

— Ulysse cherche partenaires wargames **Squad Leader, Panzer Leader** - 13090 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 96.59.97 le soir.

— Cherche partenaires pour **D ★ D sur Compiègne.** Contacter P. Bernet 8 E, rue de Bournonville - 60200 Compiègne. Tél. (4) 486.14.14.

— Cherche partenaires habitant **Saint-Germain-en-Laye** et environ pour jouer à **AD ★ D,** environ 14 à 16 ans. Téléphoner au 451.22.97 avant 8 h.

— Je cherche partenaires pour jouer aux **wargames ou jeux de rôle** dans la région d'**Auxerre.** Tél. : 46.88.50 après 18 h.

— KRUPTO II est né. **L'EMPIRE recherche amiraux pour exploraton spatiale par correspondance** supervisée par KARL. Amateurs de J.C.O., écrire à C. Pierquet - 17, avenue de Montjay - 91400 Orsay. Tél. 928.30.19.

— Cherche joueurs/euses de **D ★ D** dans la région d'Yverdon, Lausanne, Neuchâtel **(Suisse)** pouvant se déplacer. Christophe Maffini - 28 Roger de Guimps - 1400 Yverdon - Suisse.

— Cherche partenaires pour **Mega** (adultes) ou autre JdR région **Carpentras-Vaucluse,** week-end. Jacques Simon - 11, rue du Château - 84200. Tél. 63.16.91 HTVR.

— Cherche partenaire pour **wargames sur Grenoble et sa région. Contacter Franck Campana - Tél. : (76) 98.18.69 après 19 h.**

— **Cherche partenaire wargammes 14-15 ans.** Contacter Ivan du Roy. 48, avenue du Bois de Chigny - 77400 Chanteloup Lagny. Tél. 402.22.87.

— Cherche joueur pour **Amirauté par correspondance.** Thierry Gandon - 271, rue de Belleville - 75019 Paris.

— Cherche partenaires pour jouer à des jeux de rôle **D ★ D, Mega,** et d'autres, dans la région de **Créteil.** Frédéric Boy. Tél. 389.80.56.

— Cherche partenaire **wargames à Lons-le-Saunier. Possibilité création club.** Pierre Compagnon - Tél. (84) 24.22.89.

— Emotions fortes ? Contactez-nous pour un **donjon grandeur nature au Mans.** Jacques Obertin - Tél. (43) 84.17.18.

— Cherche partenaires pour **AD ★ D ou tout autre jeu de rôle** dans la région de **Saint-Germain-en-Laye** (78). Tél. : 973.68.91 Marc André.

— Ai 16 ans et cherche partenaires pour **Ultime Epreuve.** Christian Le Pabic - 3, Cité Clémenceau - 56300 Pontivy.

Club

— Nous vous invitons à de géniales parties de D ★ D et wargames au **Vésinet.** MJC - 54, Bd Carnot - 78110 Le Vésinet. Tél. 071.65.40.

— Création prochaine, **club de jeux de rôle Versailles.** Renvoyez lettre (jeux pratiqués depuis quand...) à Marc Bayle - 9, rue des Condamines - 78000 Versailles.

— Envisageons la création d'un **club de jeux de rôle à Palaiseau** (Essonne). Personnes intéressées : Tél. : 014.31.20 (Laurent) ; 583.33.14 (Michel).

— Cherchons **mordus D ★ D** pour grossir effectif et créer club dans la Vienne. J.M. Prémaud - Les Acacias - 86270 La Roche Posay.

— Dans le but de **créer une revue consacrée aux jeux de rôle,** nous recherchons des collaborateurs (trices) pour constituer l'équipe rédactionnelle.

Envoyez-nous un (petit) texte nous expliquant pourquoi vous jouez aux jeux de rôle à : ADJR - Service Rédaction - 90, rue Marius Aufan - 92300 Levallois-Perret. Ou bien contactez-nous au numéro suivant : 16 (1) 758.85.60.

Divers

— Cherche personnes ayant **connaissance en logistique aéronavale** (39-45) pour me renseigner. Yannick. Tél. 16 (1) 978.75.98.

— Peints et vends figurines D & D. Vous avez un projet de **diaporama,** alors téléphonez ou écrivez-moi. Hervé Bodilis - 12, rue Gagarine - 49000 Angers - Tél. 44.37.16.

— **Dingue de Star Wars,** achète tout matériel se rapportant au film : maquettes, figurines, anciens magazines. Laurent Delgado - 26, Cret de la Colombe. 74200 Thonon. Tél. (50) 71.45.29.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

a découper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli,
Service Petites Annonces,
5, rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSERER (écrire en capitales)
Classement ☐ vente achat matériel ☐ divers ☐ club ☐ cherche adversaire

Charnières entre jeux de rôle et wargame, ces jeux de *Hight Standards* vous replongent dans la réalité du combat médiéval.
Généreusement décorée de fictions, arrosée d'histoire, voici une analyse critique additionnée de propositions de règles et de détournement de matériel pour l'adapter à vos désidératas.

Dans le fracas de la mêlée, au milieu des hennissements, des chocs métalliques et des hurlements, un cri jaillit soudain :

CRY HAVOC

Debout sur ses étriers, Sir Richard, Duc de par la volonté du Roi, commandant d'une armée royale, encourage ses gens, les pousse ; il sait la victoire proche : *« Pas de quartier »*.
A quelque distance de là, du haut de son donjon, Sir John, Baron parjure, voit ployer ses piquiers et fuir sa valetaille, sous les furieuses charges des chevaliers du Duc. Un mot bref et le héraut sonne la retraite : *« Venez vite,* chante la trompe, *venez vous réfugier dans le château, derrière ses épais remparts, et ses douves profondes, venez vite ! »*
Là haut, Sir John est soucieux ; à l'horizon, se profilent les engins de siège du Duc. Bien sûr, le chateau est solide, la garnison nombreuse, bien armée, bien sûr il a eu la sage précaution de stocker des approvisionnements (c'est d'ailleurs un de ces convois qui vient d'être attaqué par l'avant-garde royale), bien sûr son frère, Sir Wulfrid lève une armée de secours pour venir l'aider, mais... tiendra-t-il le

SIEGE

Médiéval, non ?

Loin des obus perforants, des MG 42 et autres lasers, *Standard Games et Publication Ltd* nous entraînent dans le monde médiéval, à l'aide de deux jeux (combinables). Un wargame moyenâgeux ? difficile. Au niveau tactique ? encore plus ! Comment rendre un tel jeu intéressant ? Eh bien, les Anglais y arrivent, en nous concoctant un savant mélange d'esthétique, de logique et de simplicité.
Avant d'aller plus loin, signalons que les règles de *Cry Havoc* (CH) sont difficilement jouables ; elles « balbutient » et ne sont pas (loin s'en faut) suffisantes. Donc, tant qu'elles ne sont pas réactualisées (le demander au vendeur), achetez en priorité Siège (S) qui lui, possède des règles cohérentes et (relativement) précises. Notez que les règles expliquées dans cet article sont tirées de Siège.

Deux grandes boîtes pour de grandes cartes

Des dessins de présentation très jolis, mais ces boîtes ! Faites en carton mince, trop grandes pour un rangement fonctionnel, elles arrivent plus que souvent légèrement écrasées, heureusement sans dommage pour l'intérieur.
Dans chacune de ces boîtes, vous découvrez successivement : 2 cartes, une planche de pions, 3 livrets (règles, scénarios, historique), 1 dé à 20 faces (utilisé en d10), des feuilles de marquage (tours et dégâts des murs, *Siège* uniquement), deux sachets plastique de 6 × 6 cm. J'ai compris par la suite que ces sachets étaient destinés au rangement des pions ; sachant qu'il y a environ 200 pions par boîte, dont une quarantaine représentait des individus (qui comptent deux, voire quatre pions nominatifs), je me pose quelques questions sur ce que l'on appelle « l'humour anglais ». En résumé, absence totale de rangement, ce qui est pourtant indispensable. Donc, ne jetez pas vos boîtes de chocolats vides, reliquats des fêtes ; elles serviront, grâce à leurs nombreuses alvéoles, à ventiler vos pions, ce qui facilitera grandement le déroulement du jeu.

Des cartes et des pions

Les cartes sont super jolies, hautes en couleurs, en carton plastique souple et rigide à la fois. Elles représentent, l'une un village et l'autre un coin de campagne appelé « Croisement des routes » (ne les cherchez pas c'est du terrain clair comme ailleurs) ceci pour *Cry Havoc* ; tandis que pour *Siège*, c'est évidemment le plan d'un superbe château avec tours, donjons, douves, pont levis... La quatrième carte enfin, à l'aide de jolies tentes et autres accessoires, délimite le camp des assiégeants, protégé par des tranchées.
Une réalisation graphique très bien réussie, avec quelques broussailles, bois, dénivellations, lac pour agrémenter le terrain dont chaque hexagone (hex) vaut deux mètres réels (le tour de jeu dure 5 secondes). Leur surface est de 40 cm × 60 cm, avec un seul pliage central, facilement effaçable ; ce qui explique la grandeur des boîtes mais n'excuse pas le manque de soin apporté à la solidité des sus-citées). Comme elles sont (à tendance) géomorphique, la surface de jeu devient très bonne lorsqu'on les réunit toutes les quatre.
Déjà, les cartes m'avaient plu ! mais que dire des pions ! le code OTAN me paraît ridicule, Squad Leader bien pâle, le code OKW un peu barbare... car enfin, ici chaque pion représente un personnage dans ses différentes positions et capacités de combat, aucun pion ne se ressemble ! ils sont tous personnalisés par leur nom, leurs équipements (armes, vêtements, cuirasses, le tout authentique) et leurs couleurs !
En voici deux exemples :

1) Les chevaliers représentés par 4 pions

1er pion :
Recto : Sir Conrad, un grand chevalier (ou baron) se présente en pleine forme, prêt au combat.
Verso : En retournant le pion (qui occupe deux hex.), cette face représente le cheval seul. Sir Conrad est parti se dégourdir les jambes.





2eme pion :
R : Victime de sa fougue, il vient d'être blessé (notez la lance cassée et les accrocs vestimentaires).
V : Suite à un carreau d'arbalète heureux, le cheval est tué ; on retourne le pion et l'on pose son cavalier (s'il était dessus) dans un hex adjacent.




3eme pion :
R : Ce chevelier a abandonné son destrier et fonce au combat.
V : Malheureusement, un coup violent l'assomme, sans toutefois le blesser, grâce à son armure.





4ème pion :
R : Moins de chance cette fois-ci, il est blessé.
V : Fin du voyage, les héritiers se frottent les mains.





2) L'infanterie
Elle est régie par le même principe que les cavaliers à pied :

Wynken l'hallebardier









Le XIIIème siècle

Pour vous mettre dans l'ambiance, parlons un peu du XIIIème siècle. Si les structures gouvernementales étaient simples : un roi et sa cour, son administration sous la coupe des hommes d'église, les seuls à avoir assez d'instruction pour administrer le pays ; celles de l'échelle sociale l'étaient encore plus : les paysans devaient travail et obéissance à leur seigneur, les chevaliers servaient militairement les leurs, tandis que les barons guerroyaient pour le roi. Celui-ci, peinard, n'avait de compte à rendre qu'à Dieu.

Les guerriers moyenâgeux

A tout seigneur, tout honneur, parlons d'abord des « grands chevaliers », ou « Baron » (7 dans C.H. et 3 dans Siège). Ils possédaient généralement un fief (plus ou moins grand) et une troupe armée à leur service. Ils se présentaient au combat, blindés de pied en cape, montés sur des destriers tout aussi carapaçonnés qu'eux. Ils étaient d'une force fabuleuse, équivalent un peu à l'époque à nos chars actuels (voir tableaux comparatifs).

Dans leur sillage, encore à cheval, venaient les « chevaliers sans titre » (9 dans C.H. et 4 dans Siège) relativement pauvres, n'ayant pour les servir que quelques hommes d'armes. Leur présence sur les champs de bataille était surtout motivée par le désir de se faire « bien voir », espérant ainsi un avancement rapide. A moins que la capture d'un important personnage ne leur fournisse la rançon substentielle qu'ils attendaient, auquel cas, ils achetaient leur titre. Ces chevaliers étaient plus souvent des bandits en armure que des descendants de Galahad ! Malgré celà, leur capacité de combat est loin d'être négligeable.

Tous ces braves gens étaient suivis par de nombreuses troupes à pied, encadrés par des « sergents » (4 dans C.H., 3 dans Siège), équivalents à nos sous-officiers. Bien qu'il n'y ait que ce type de S/0 dans les jeux, la hiérarchie militaire de l'époque était quand même plus fournie. Par contre, la diversité des troupes à pied est bien retranscrite.

Les armes d'Hast

(terme générique pour désigner les armes blanches dont le fer est emmanché sur une hampe).

— les hallebardiers : (9 dans C.H., 3 dans Siège) bien protégés, portant haut leurs instruments tranchants et pointus. C'est une force redoutable entre les charges de cavalerie. (A ce propos, une anecdote : lors des attaques de châteaux, ils jetaient leurs armes sur les assaillants, d'où l'expression « il pleut des hallebardes ». La météo nationale communique : *« c'est faux »*).

— Les piquiers (8 dans C.H. et 8 dans Siège), ne portant que peu de protection et munis que d'une simple pique, étaient les soldats les moins chers à équiper. Ils sont donc les plus nombreux sur les champs de bataille.

— Les Billman (5 dans C.H. et 3 dans Siège), équipés d'une vouge (arme de chasse à l'origine), étaient destinés à attaquer en priorité les chevaux. L'évolution de leur arme les rend presque aussi dangereux que les hallebardiers, tout en conservant leur utilité première.



Les armes de jet

— Annonce du déclin des armures, basé sur le principe de la baliste, les arbalètes (11 dans C.H. et 4 dans Siège), dont les carreaux traversaient à peu près tout (quand ils touchaient), sont omniprésentes dans le jeu. Heureusement, la cadence de tir n'est pas fameuse, à cause de la nécessité de recharger statiquement cette arme. Ceci est retransmis dans le jeu par l'interdiction de déplacement après le tir (Fromage ou dessert).

— Les archers eux, (arc court : 6 dans C.H. — arc long : 6 dans Siège) sont mobiles, avec une cadence de 2 tirs par tour. Toutefois, hormis l'arc long, (qui faisait jusqu'à deux mètres), ils n'ont pas l'efficacité des arbalètes. En plus de ces armes, ces beaux jeunes gens sont munis d'épées, afin de pouvoir se battre au contact (c'est d'ailleurs cette valeur de combat qui est inscrite sur les pions).

Les polyvalents

— Les paysans : (10 dans C.H. et 9 dans Siège).
Dans ces jeux, cette catégorie du peuple représente : soit, la piétaille d'une armée, sous-entraînée et sous-équipée, qui était utilisée en nombre, comme bouche-trou ; soit les milices paysannes ; soit les traditionnels « hors-la-loi ». Il faut dire qu'en ces temps bénis, un paysan qui se soustrayait à l'autorité de son maître, était déclaré hors-la-loi. Pendant une durée de 1 an et 1 jour, tout le monde avait droit de le tuer librement. Si, passé ce laps de temps, le malheureux était toujours vivant, il gagnait le statut d'homme libre. Vous pensez bien que la majorité des paysans passait leur vie tranquillement dans leur village. (plutôt serfs que mort ?!!)

— Les architectes. A cette époque, les militaires étant plus doués pour la destruction que pour la construction et ils traînaient à leur suite des ingénieurs civils (3 dans Siège) qui leur fabriquaient de belles machines de guerre (ils les dirigeaient et les réparaient aussi). Ces machines allaient de la simple catapulte à la tour de siège. Il est évident que la force de combat de ces hommes est quasi-nulle, par contre leur perte est irremplaçable pour la fabrication et l'entretien des machines.



— « Les innocentes victimes ». (4 dans C.H. et 1 dans Siège). Ici encore, l'humour froid de nos aquatiques voisins donne à fond. Ils fournissent gentillement quelques dames, marchands et colporteurs, dont les capacités de résistance avoisinent 0 et qui ne servent qu'à, je cite, *« mettre un peu de couleurs dans le jeu »*. Vu que ces pauvres gens ne servent que dans des scénarios de rançon, guet-apens et assassinats, la « couleur » me semble un peu trop rouge. Mais enfin, il est quand même amusant de pouvoir aller kidnapper la femme de votre ennemi ! Quel wargame nous en donne la possibilité ? pas beaucoup. Ah, là là ! la dimension humaine se perd dans les jeux de simulation !





Tableau comparatif des forces (d'après C.H. + Siège)

Appelation	BARONS				CHEVALIERS			
Situation	à cheval		à pied		à cheval		à pied	
Etat	Intact	Blessé	Intact	Blessé	I	B	I	B
Moy Att.	30-24	15-13	15-12	7-6	24-20	12-10	12-10	6-5
Moy Def.	14-4	7-6	12-9	6-4	12-8	6-4	9-7	5-3
Déplacement	8	8	4	2	8	8	4	2

Appellation	Sergents		Hallebardiers		Billman		Piquiers	
Etat	I	B	I	B	I	B	I	B
Moy Att	12-10	6-5	12-10	6-5	11-9	6-5	9-6	5-3
Moy Déf.	9-8	5-4	8-6	4-3	7-6	4-3	7-5	4-2
Déplacement	6	3	6	3	6	3	6	3

Appellation	Albalètriers		Archers		Paysans		Architectes		Victimes	
Etat	I	B	I	B	I	B	I	B	I	B
Moy Att.	7-5	4-2	7-4	4-2	7-4	4-2	4-3	2	2	1
Moy Déf.	7-4	3-2	6-4	3-2	5-3	4-1	5-3	3-1	2	1
Déplacement	6	3	6	3	6	3	6	3	4	2

Le Passe-temps

A cette époque reculée, nos ancêtres s'embêtaient ferme. La télévision n'existait pas plus que le tiercé, il ne restait pour passer le temps que l'étude des Saintes Ecritures ou les exploits guerriers. Hélas ! peu savait lire ! De surcroît, l'époque était riche en intrigues, révolutions de palais, luttes d'influences, sans compter les invasions, révoltes de paysans et les traditionnels hors-la-loi. La diplomatie, à ses débuts, préférait le binôme (épée, plume) à son inverse. Bref, c'était la loi du plus fort.

Une rencontre

Imaginez qu'un beau matin, Sir Lacy, petit baron local que l'ennui tenaille, décide d'aller un tout petit peu piller un des villages de Sir Gilbert, vieil ennemi qui lui doit une revanche (sombre histoire de tournois et de damoiselles). Il rassemble une partie de sa troupe et s'en va serein vers sa destination. Ce qu'il ignore, c'est qu'un valet a vendu (pour 30 écus d'argent) la mèche à Sir Gilbert. Celui-ci, qui s'ennuyait autant que son voisin, rameute la moitié de sa garnison et part, rayonnant de joie, tendre une belle embuscade.

Arrivé à peu de distance du village, Sir Lacy s'arrête, et examine le terrain, essayant de juger les coûts de déplacement, la protection contre les traits et les avantages en combat ; car on a dû les repérer, le village est en effervescence.

En terrain dégagé, pas d'avantage ni de protection, 1 point de mouvement (1 PM). Les broussailles, si elles coûtent 2 PM et défavorisent (-) ceux qui s'y trouvent, offrent une protection légère ; idem pour les forêts, sauf qu'elles coûtent 3 PM et qu'elles sont infranchissables aux cavaliers. Les dénivelés, eux, offrent une protection moyenne, pour un coût de 2 PM et un désavantage en combats (-).

L'esprit vide, mais d'une voix de stentor qui affermit son autorité, Sir Lacy convoque quelques sergents et leur demande leur avis.

Le chef des archers s'éclaircit la gorge et déclare :

— « Seigneur, je vous rappelle pour mémoire que nos potentiels de force ne sont donnés que pour le corps à corps. En effet, les résultats de nos tirs varient en fonction du type de l'arme qui tire, de la cible et de son degré de protection. (aucun, léger, moyen et fort) ; ils vont de leur mort pure et simple (cheval, individu ou les deux, ce qui est très rare) au recul de 2 à 4 hex.

La distance importe aussi, puisque si à courte distance (de 25 à 30 hex. suivant les armes) on n'a pas de pénalités à partir de la moyenne (50 ou 90 hex.)« on reçoit un + 1 au dé et la longue distance (75 (arc court) à 150) c'est un + 2 au dé !

De plus, nos positions doivent être mûrement réfléchies car il faut que nous puissions établir une ligne de visée correcte pour voir nos cibles. Nous ne pouvons pas tirer à travers les bois, les maisons et les dénivellations nous gênent aussi. Nous ne pouvons tirer à travers des hex. occupés par un individu, quel qu'il soit sauf si nous sommes à moyenne ou longue distance. Dans ce cas, on peut tirer par-dessus 4 personnages, mais le degré de protection de la cible ne doit pas être supérieur à « léger ».

En résumé, je propose que nous restions à moyenne distance, de façon à soutenir efficacement notre action, surtout qu'un archer blessé a une pénalité de + 1 au tir ! Je rappelle aussi au sergent de l'infanterie que nous ne pouvons toucher un adversaire si lui ou un de vos hommes lui est adjacent ».

A son tour, le sergent d'infanterie s'avance :

— « Je propose un déplacement à couvert, le long de ce dénivelé, afin de débouler sur le village en nombre, et sans être transformés en porc-épic. Le nombre importe beaucoup ; si nous pouvons arriver à plusieurs, adjacents à l'ennemi, on l'attaque en groupe (combat volontaire : plusieurs contre 1 on additionne les facteurs d'attaque et l'on prend le terrain le moins avantageux ; 1 contre plusieurs, on additionne les facteurs de défense. On peut choisir la cible d'une attaque, parmi plusieurs possibles).

Vous savez à quel point le terrain peut influencer un combat (avantage : + ; neutre : 0 ; désavantage : -). Un + en défense contre un 0 en attaque fait passer un combat de 3-1 à 2-1 et inversement, jusqu'à 2 colonnes pour -contre +. Il faut donc absolument qu'à l'entrée des maisons, où le terrain est +, nous soyons plusieurs de manière à avoir une chance de forcer le passage. Bien sûr, nous pouvons essayer de passer par les fenêtres, mais leur coût de mouvement élevé (4 PM) interdit la retraite des hommes blessés. Ce n'est donc pas prudent. Par contre, des archers judicieusement placés peuvent tirer sur les fenêtres pour les dégager et ensuite s'en approcher, afin de prendre à revers les défenseurs ! ».

— « Çà va pas, s'insurge l'archer, derrière une fenêtre, ils ont une protection moyenne, et pas question de se battre au contact. On n'est pas fait pour çà ! ».

Interrompant la polémique, un chevalier déclare :

— « Il suffit de foncer tout droit, et de balayer cette racaille ! »

Fin stratège, Sir Lacy se rallie à cette dernière proposition. Se redressant de toute sa hauteur il annonce :

— « Les cavaliers en ligne, les autres derrière et on fonce ! ».

Hurlant comme des forcenés, la troupe de Sir Lacy s'élance, à 20 hex. du village. A la fin de leur premier tour, ils ont la surprise de voir sortir des maisons, des archers et des arbalétriers, qui prennent position sur une hauteur : derrière eux, se pressent des hommes d'armes.

Grêle de flèches, quelques cavaliers s'écroulent mais, lancé en terrain découvert Sir Lacy continue sa charge sous une pluie de flèches et de carreaux d'arbalète, qui passent par-dessus les hallebardiers ennemis maintenant en position au bas de la hauteur, de manière à protéger les archers. Encore des dégâts chez Sir Lacy, mais cette fois les cavaliers survivants sont au contact, se groupant par 3 contre des hallebardeliers qui reculent ou sont tués, laissant des trous dans la défense. Les chevaliers vainqueurs s'engouffrent par ces percées (avance après combat, arrêt dès qu'on est adjacent à un ennemi).

Après avoir lâché leur première volée de flèches, les archers de Sir Gilbert, prudents, se replient vers le village, suivis des hallebardiers. Arrivés là, ils se retroument et tirent encore sur Sir Lacy et ses hommes qui les suivent, ivres de vengeance. A ce moment là, Sir Gilbert et ses chevaliers déboulent dans la plaine surprenant l'infanterie lacyenne. Celle-ci, lors de son mouvement se peletonne frileusement autour de ses armes longues et attend la charge.

Dans le village, Sir Lacy ne sait que faire. Il n'a, avec lui, que des cavaliers, qui ne peuvent entrer que sur les pas de porte. Il leur faut un tour pour démonter et autant pour l'inverse. Voyant son infanterie se faire malmener, il décide de revenir à son secours, laissant à leur triste sort, 2 de ses chevaliers démontés (manque de rapidité). Le décrochage ne se passe pas très bien ; Sir Lacy est blessé, il est obligé d'abandonner nombre de ses hommes, qui ne peuvent plus suivre la retraite. Trois de ses chevaliers sont faits prisonniers (si on attaque à 8-1 et plus un chevalier isolé, celui-ci se rend sur jet de dé de 1 à 4). Revenu à son château, Sir Lacy se soigne (tableau de soins). Il sera guéri dans 6 jours, le temps de préparer sa vengeance : elle sera terrible !

Etude de ce bref épisode : tactiques médiévales

Vous connaissez Crécy ? Alors les tactiques médiévales n'ont pas de secret pour vous. Elles étaient assez simples. Pour l'attaque : charge de cavalerie en percussion, suivie et exploitée par la piétaille, (l'objectif était quelquefois « traité » à grands coups d'arbalètes). Pour la défense : soit contre-charge, soit rideau épais d'armes d'hast, dominé par des nuées d'archers. Les modifications n'allaient pas au-delà des attaques tournantes et des « tronçonnages ». Les petites batailles se contentaient de simples rencontres. C'était plus des successions de duels que le fruit d'une tactique largement élaborée.

Mais l'énorme intérêt de ces jeux est le suivant : l'application de concepts tactiques contemporains aux rixes moyenâgeuses ! C'est du délire d'imaginer les raclées qu'on aurait mis à ces roitelets ! Le problème, c'est que votre adversaire vit lui aussi en 1984.

Un siège : Long ! long !

Quelque temps après, nous retrouvons Sir Lacy, à la tête d'une forte armée ; il vient mettre le siège devant le château fort de Sir Gilbert. Un peu tard, car celui-ci vient juste de faire rentrer un dernier convoi de 6 mules (Cry-Havoc) et 2 chariots d'approvisionnement (Siège) ainsi que le reste de la garnison. Imposant morceau que ce château fort.

Il faut dire qu'ils étaient primordiaux, à l'époque. Ils servaient à assurer l'autorité du Seigneur sur ses serfs, au besoin à les y protéger lors des attaques, et à tenir assez longtemps pour que les secours arrivent. Ils étaient toujours attaqués car l'ennemi ne pouvait laisser cette épine sur ses arrières (harcellement de ravitaillement par la garnison, attaques surprises des cantonnements, etc...). Bien qu'ils soient à l'origine, des résidences seigneuriales, c'est surtout l'aspect militaire qui faisait l'objet de tous les soins des constructeurs. Et leur technique était au point.

D'ailleurs, le nombre des sièges, à cette époque, est plus important que celui des batailles (qui avaient souvent lieu lors des sièges). Mais, si tout le monde pouvait « mettre le siège », prendre le château était une autre histoire ; même si on essayait d'affamer les assiégés, on risquait de l'être soi-même. Il fallait vivre sur le pays, et celui-ci n'était pas riche. Bref, de nombreux sièges étaient abandonnés, pour diverses raisons (défenses par trop formidables, arrivée inopinée d'une armée de secours, durée trop longue...)

Fidèle à son habitude, Sir Lacy examine le terrain.

— Les douves d'abord, qui coûtent 4 PM (1 si on reste dans les douves) n'offrent pas de couvert et défavorisent ceux qui se battent dedans. Les créneaux, tours, meurtrières d'où le guettait l'ennemi, vont gêner ses archers. Le couvert est maximum (lourd). (Les Anglais nous signale que les chevaux ne sont pas autorisés dans ces derniers endroits !!).

Songeur, il jette un œil sur son campement. Ses tentes protègent un peu et coûtent 2 PM.

— La tranchée, qu'il a eu la sage précaution de faire creuser autour du camp, offre une protection maximum et avantage en combat (+) ceux qui l'occupent. Son coût de traversée n'est que de 1 PM, même pour les chevaux (qui ne peuevnt cependant pas y stationner).

— Le camp est bien protégé, car un des petits jeux de l'assiégé était de venir massacré celui-ci, lorsque le gros de la troupe était « au ravitaillement », ceci de nuit, jouant sur l'effet de surprise.

Sir Lacy regarde encore le château, ses murs crénelés, ses tours infranchissables aux échelles d'assauts, son donjon formidable, et, l'air dubitatif rentre sous sa tente. Là, il fait appeler son architecte et lui dit :

— « Hors çà Maître Baldric, comment comptez-vous réduire ce nid de vipères ? »

— « Par la force, Seigneur, par la force ! :

— « j'entends bien, ces coquins sont inachetables, mais par quels moyens ? :

— « Je vous en propose plusieurs, Seigneur. D'abord, l'assaut de vive force ! On envoie des hommes, poussant devant eux des écrans (ou mantelets) (larges écrans en bois montés sur roues et percés de meurtrières d'où on tirait sur les assiégés). Une fois ces hommes en place, ils couvriront la piétaille qui ira déposer moult fascines dans les douves, afin de les combler. Ceci fait, des groupes de 2 hommes portant une échelle (au coût de — 2 PM) vont au pied des remparts. Il leur faut 1 tour pour dresser l'échelle (les échelles d'assaut sont représentées par 2 pions ; 1 de 2 hex pour le transport et un autre de 1 hex lorsqu'elle est dressée. (Ces jeux doivent être destinés à l'exportation française. En effet, les Anglais, imperturbables, signalent que les chevaux ne peuvent pas utiliser les échelles d'assaut pour monter sur les remparts !!, sauf peut-être Jolly Jumper ! Qui sait ?!).

Ensuite, ils montent et prennent le rempart ; la suite est de votre ressort ».

— « Moui, celà a l'avantage d'être simple, mais vous semblez oublier qu'un homme sur une échelle reçoit un — en combat, alors que les remparts valent « O », ce qui fait un décalage d'une colonne. De plus, sur un résultat de 1 à 6 (sur dlO), le défenseur vire l'échelle et ses occupants ! Sans compter que lors de l'avance, les archers ennemis ne feront pas de la tapisserie ! ».

— « On enverra plein d'échelles, assure Maître Baldric ».

— « Vous irez avec eux ? demande perfidement Sir Lacy ».

— « Je vais, Seigneur, vous proposer d'autres solutions. Auparavent, je vous signale que j'ai apporté des ballistes (sorte de gigantesques arbalètes dont elles sont à l'origine d'ailleurs) qui furent utilisées pour lancer soit des morceaux de rochers (rare) soit des dards en acier capables, d'après les récits d'époque, de transpercer 4 hommes ! Nous pouvons les utiliser pour casser le moral des assiégés. Ce sont des armes très puissantes, puisqu'elles sont les seules capables de tuer en même temps le cheval et le cavalier, ce qui est quand même pas mal. Ceci étant dit, je vous demande de jeter un coup d'œil sur ce tableau :

TABLEAU DE DESTRUCTION

Rés. du dé	Nombre de points de destruction utilisés				
0	1	3	6	9	12 +
1	1C	1C	2C	3C	4C
2			1C	2C	3C
3				1C	D12C
4					D11C
5				D	D
6				D	D
7			D	D	D
8			D	D	D
9		D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

D = le mur subit 1 dommage.
C = perte du nombre indique en point de destruction sur les machines.

Pendant que vous en prenez connaissance, je me permets de vous remettre en mémoire quelques détails :

— Les Mangonets (ou catapultes) — Valeur en point de destruction : 1 — basés sur le principe de la torsion : un bras, assez long est ramené en arrière, à l'horizontale ; son retour assuré par des cordes travaillant en ressort, coïncide avec un butoir, placé à peu près à 80°, qui donne l'impact nécessaire à l'envol de la charge, généralement des morceaux de rochers. C'est un instrument obsolète.

— Les Trébuchets (point de destruction : 3), basés sur le principe du contre-poids ; sinon, c'est à peu près pareil, sauf la charge qui est plus importante. D'ailleurs, les artilleurs de notre époque étant fallacieux, les trébuchets, au lieu d'envoyer les traditionnels cailloux servaient de temps en temps à renvoyer la tête des prisonniers, si ce n'est pas le prisonnier tout entier (vivant de préférence). Portée (non pas celle du prisonnier !) = 275 mètres.
(j'ai pris la précaution d'en amener une paired).

Ces deux instruments nous permettent de détruire les murs à distance ; on peut attaquer le même hex avec plusieurs engins, additionnant leurs points de destruction. Les murs peuvent supporter 4 dommages (D) avant d'être en ruines (non traversables aux cavaliers, 2 PM, couvert moyen mais — en combat).

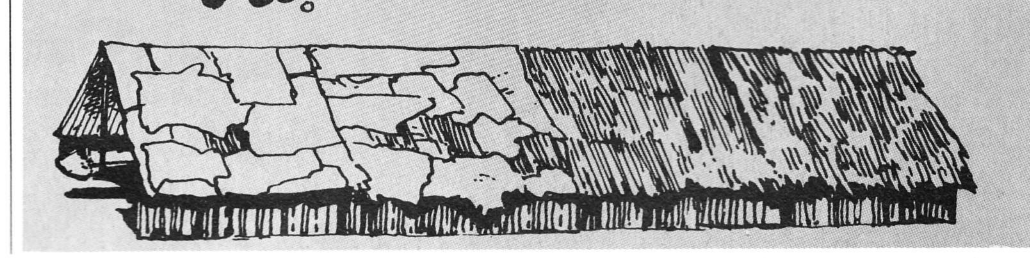
Les tours — y compris le donjon — bénéficient d'un — 1 au dé, à cause de leur forme et de leur épaisseur. Nous pourrons noter les destructions au fur et à mesure, sur un document spécial (où sont, de plus, comptabilisés les jours de siège). Mais, comme vos soldats sont des boeufs, je décline toute responsabilité pour les dégâts pouvant survenir aux machines ».

— « Celà va prendre du temps », laisse tomber Sir Lacy.

— « Dans ce cas, je vous construit, en 5 jours, si on me fout la paix, un Bélier protégé. Ecoutez plutôt : valeur de destruction : 9 points ; occupe 3 hex — il ne détruit qu'au contact, ne peut s'additionner, mais ne subit pas les dégâts sur le tableau. Il doit être traîné en ligne droite et sur terrain dégagé jusqu'à son objectif. Les hommes qui le dirigent sont absolument à l'abri de tout, car je renforce par des madriers, couverts de peaux de bêtes mouillées, afin d'éviter que l'on y mette le feu, soit par des flèches enflammées, soit avec de l'huile tout aussi enflammée. Et vous savez que si de tels feux peuvent prendre, voire se propager, on peut tout autant les éteindre ».

— « Je sais, je sais... Mais n'auriez-vous pas dans vos tiroirs les plans de ces belles tours qui nous permettent de s'approcher des remparts, tout en les dominant ? »

— « Si fait, Seigneur. Je peut fabriquer, toujours en 5 jours, une superbe tour de siège. Elle fait 3 hex, peut transporter 3 hommes (malheureusement pas de chevaux !) et il en faut 3 autres pour la manoeuvrer. Elle ne se déplace qu'en terrain clair, y compris les douves comblées de fascines, à la vitesse de 2 PM par tour.



Des traits peuvent être décochés, à partir de la position haute, (couvert léger et « O » en combat) tandis que les deux positions intermédiaires (— en combat) procurent une couverture absolue. Grâce à cet engin, on peut débarquer directement sur le chemin de ronde des remparts, les troupes au solo pouvant y accéder au coût de 2 PM par hex de tour de siège. Que dîtes-vous de celà, Seigneur ? »

— « Je veux 1 tour de siège, 1 bélier, 6 échelles et 3 écrans ! »

— « Celà me prendra 20 jours Seigneur. »

— « Pendant ces 20 jours, à l'aide de nos 2 trébuchets, nous bombarderons le château, de manière à écrouler 2 ou 3 hex de mur sur le rempart nord. Le jour de l'assaut, protégée par les écrans, l'infanterie, après avoir rempli les douves, attaquera avec des échelles le mur sud. A l'ouest, nous enverrons le bélier, et la tour de Siège se placera à l'est, face au donjon. Elle servira pour détourner l'attention des défenseurs ; de même pour les échelles. Les deux attaques importantes se feront dans la brêche établie et surtout par celle que ne manquera pas de faire le bélier. Il faudra essayer d'empêcher Sir Gilbert de se réfugier dans son donjon. Si il y arrive, nous aviserons ! ».

L'attente commence donc, dans l'anxiété d'un côté et la fébrilité de l'autre. Tous les jours, le défenseur et l'attaquant jettent un dé ; ce dernier y rajoute 4. Celui qui a le score le plus haut a l'initiative pour ce jour-là. Le défenseur peut, soit prier le ciel et ne rien faire d'autre (auquel cas l'attaquant peut le bombarder), soit faire une sortie. Deux types de sortie : attaques du camp assiégeant (avec la moitié des défenseurs contre un tiers des assaillants), soit une sortie pour se ravitailler, auquel cas il envoie ce qu'il veut comme troupe, l'attaquant lui opposant des patrouilles successives (entrée en jeu aléatoire). Si des patrouilles successives (entrée en jeu aléatoire). Si l'attaquant a l'initiative, il peut soit bombarder (1 seul tir par jour), soit réparer ses machines (elles ne tirent pas), soit donner l'assaut. Dès qu'il y a assaut ou sorties, la séquence de jeu repasse au niveau tactique, c'est-à-dire 5 s (il n'y a pas de marqueur de tour pour le niveau tactique : 1 h = 720 tours !)

Un assaut : dur, dur

Le beau plan de Sir Lacy s'écroula suite à 3 sorties des assiégés. Deux contre le camp et une pour protéger l'entrée d'un convoi de ravitaillement. Lors des attaques contre le camp, la garnison se Sir Gilbert réussit à détruire par le feu la tour de siège, 1 trébuchet, et 2 écrans. Le convoi de ravitaillement, malgré quelqus pertes en vies humaines réussit à renter dans le château avec tous ses approvisonnements.

Comme un château peut tenir de 14 à 18 jours, que chaque mule porte 1 jour de ravitaillement, et les chariots 6 jours, Sir Gilbert pouvait tenir encore 20 jours avant d'être mis en demi-ration (effet des demi-rations : décalage d'une colonne en défaveur du défenseur lors des attaques en corps à corps). Comme le défenseur ne se rend que 8 jours après la mise en demi-ration, Sir Gilbert offrirait sa reddition après 48 jours de siège, ce qui lui procurerait la victoire. De plus, l'habituelle armée de secours arriverait bien avant ce délai.

Sans attendre les sorties désespérées que ne manquerait pas de faire Sir Gilbert (qui profiterait au maximum de sa force avant d'être rationné), Sir Lacy décrêta l'assaut général. Ce fut un fiasco complet : 2 hex de murs seulement étaient en ruine ; le bélier à peine à pied d'oeuvre fut arrosé d'huile enflammée, et ressembla très vite à un feu de la Saint-Jean, malgré les efforts de ses servants pour éteindre l'incendie ; les échelles furent en grande partie repoussés, et les attaquants noyés sous l'huile bouillante (attaque à 8-1). Sur la brêche, ce fut encore plus terrible ; l'assaut, dirigé par Sir Lacy en personne, franchit facilement les décombres, et se retrouva dans la cour du château. là, ils furent chargés par Sir Gilbert et ses chevaliers, tous à cheval. Force leur fut de se replier, tout au moins d'essayer. Nombre de blessés ne pouvaient sortir des douves (potentiel de mouvement trop faible), les hommes assommés, laissés sur les décombres étaient proprement égorgés (valeur de def. pour les gens Stun : 1 pour la troupe, 2 pour les chevaliers), sans compter les archers des tours qui arrosaient un peu tout, y compris, quelquefois, leurs camarades. (En effet, il n'y a pas d'uniforme ou de distinction type pour les différents belligérants et si l'on se souvient bien de ses chevaliers et sergents, la piétaille peut parfois souffrir de la confusion. Ce qui fait bêtememt ricaner votre adversaire d'ailleurs !).

La mort ignominieuse de Sir Lacy, tué net par le carreau d'arbalète d'un roturier, ainsi que celle de plusieurs de ses chevaliers fit souffler un vent de panique (retraite de 3 hex ; doit être rallié par un chevalier ou un sergent), sur la troupe assaillante, qui se replia en désordre, harcelés par la garnison.

Voyant celà, Sir Gilbert fit baisser le pont-levis et chargea à la tête de sa cavalerie, transformant la retraite en déroute. (recul de tout le potentiel à chaque tour ; doit être rallié). Jugeant sa victoire suffisante, et ne voulant pas acculer l'adversaire à une défence désespérée, Sir Gilbert, après avoir capturé les machines de guerre et s'être assuré de la destruction du camp assiégeant, rentra tranquillement chez lui, afin de remettre château et garnison en état. Dans la foulée, il ordonnera un grand banquet, afin de célébrer dignement la victoire.

Après quelques instants de réflexion, il décida de partir le lendemain même, avec les 2/3 de la garnison, pour rendre la politesse, au château de Sir Lacy ! « Surtout, songea-t-il, que Dame Lacy est point trop mal roulée ! ».

Un jeu de bon sens

Bien sûr, de nombreuses imprécisions traînent dans les règles, mais le ton est donné : logique et simplicité. Les quelques problèmes que nous avons rencontrés, au Fer de Lance, se sont rapidement résolus, avec un peu de bon sens.

En voici quelques exemples :

— Les fascines (gros fagots de bois que l'on jetait dans les douves, afin de les combler) : s'il n'est pas dit comment les transporter c'est qu'elles étaient posées de nuit, donc chaque jour, le joueur a le droit de mettre 1 fascine, où il veut. S'il est assez fou pour les poser de jour, il faut deux hommes pour en transporter un, au prix de — 2PM (ils bénéficient d'un couvert tant qu'ils les portent).

— Des petits problèmes pour les tirs de missiles. Nous avons défini un « champ de tir », comparable au « Covered Arc » de Squad Leader (départ de l'hex de fenêtre ou de meurtrière, 2 hex puis 3, 4, 5,... de largeur en progressant). Par contre, les lignes de visée sont simples (on perd un peu de réalisme, mais on gagne beaucoup en fluidité du jeu). C'est un rapport de distance entre l'obstacle et la cible d'une part, et le tireur et l'obstacle d'autre part ; ceci en fonction de l'endroit d'où l'on tire, des hauteurs traversées et de l'obstacle.

Par exemple, un archer sur une tour de siège (qui domine les remparts), pourra tirer sur une cible dans la cour du château, si la distance entre la tour et les remparts est inférieure (en hex) à celle qui sépare les remparts de la cible, Evident ! De plus, au vu de l'échelle de temps (5 secondes), si les combats sont OK, certains mouvements sont un peu rapides. Nous avons réduit à 1 hex par tour les déplacements des béliers et tours de siège, et à une frappe tous les 2 ou 3 pour le bélier. Pour les écrans, ils possèdent 3 PM quand ils sont dirigés, et le tireur doit être dans le même hex. De plus, il ne fait obstacle que sur leur niveau d'élévation (traiter comme une maison).

Un des avantages de ce jeu est qu'il peut s'adapter au niveau des joueurs. Des joueurs débutants joueront les règles. Des joueurs confirmés, ayant l'habitude des W.G. trouveront eux-mêmes les modifications qui s'imposent, en faisant appel à leur connaissance des autres jeux, ne retenant que le principe de la nouvelle règle qu'ils ont appliqué à C.H./Siège, tout en conservant l'esprit du jeu.

Un jeu riche

14 scénarios (Siège + C.H.) donnent une bonne base pour la création de vos propres rencontres. La mise sur pied d'un scénario est très simple : soit force brute contre mobilité, soit équilibre, soit nombre contre qualité, soit mission particulière. Il suffit pratiquement de trouver un titre à votre scénario pour qu'il se construise de lui-même (Raids, l'Héroique défense, A la recherche de sa Dame, Guet-apens, Un Pont-Levis trop loin,...).

Après avoir modifié les règles existantes, rien ne nous a empêché d'en créer d'autres :

● **Placement initial caché :**

— dans les maisons, indétectable jusqu'à ce qu'on soit adjacent à une fenêtre ou porte.

— dans les bois, ils sont découverts automatiquement si on est adjacent, sur un jet de dé de 1-7 jusqu'à 3 hex et 1-4 à 5 hex (les chevaux et leur cavalier peuvent être dans les bois mais démontés).

● **Reddition :**

la règle est élargie à tous les participants.

— Sergent : à partir de 7/1 se rend sur jet de 1 à 5.

— Troupe : à partir de 6/1 se rend sur jet de 1 à 5.

— Piétaille : à partir de 5/1 se rend sur jet de 1 à 6.

Les sergents, sont régis par la même règle que les chevaliers sans titre : la piétaille et les soldats sont tournés Stun et un homme d'armes peut escorter jusqu'à 4 prisonniers ; ils ne retournent au combat que si ils sont libérés (mais à force normale) ; ils n'interviennent pas en cas d'attaque (il faut dire qu'ils sont ignominieusement encordés).

● L'intégration de machicoulis est difficile ; nous n'avons rien trouvé qui nous satisfasse, mais vous pouvez essayer. La création de vos propres cartes est assez malaisée, à cause des hex (plus grands que le standard), mais on peut quand même réaliser, avec de la patience, de jolies cartes, où votre propre château est dessiné (je vous conseille le « Krack des Chevaliers », implanté en terre sainte. Bien sûr, il n'est pas d'époque, mais pour le prendre... bonjour ! Nous avons reconstitué 4 fois l'armée d'assaut, après destruction partielle ou complète, et ce sans changer la garnison ! Et au bout de 60 jours et 5 ou 6 assauts, le donjon tenait toujours !).

Et puis, créer son château, son armée, entraîne... quoi ?

Un jeu... de rôle

Si le jeu a ses charmes en solitaire et ses surprises à deux, il rebondit continuellement à plusieurs. Le intrigues prennent alors toute leur dimension (et celle de diplomatie entre en

lice). Prenez une vieille carte, (de France, de Navarre, du Poitou...), implantez-y vos domaines si vous êtes déjà baron, ou vos lieux de résidence en tant que chevalier.
Les alliances ou allégeances se font avant, pendant et après le jeu. Vous êtes assiégé. Une armée arrive. Vient-elle vous aider comme promis, ou joindre sa force à celle de l'assaillant ? Cruel dilemme ! Tiendra-t-on les promesses ? Pour aider à la personnalisation de ce jeu, je vous propose une évolution des pions, en accord avec le tableau suivant (votre personnage doit tenir un « historique » avec ses victoires et ses bonus).

Chevaliers sans titre

Points d'expérience par ennemi vaincu :
Soldat : 1/8 PE ; Sergent : 1/4 PE ; Chevalier : 1/2 PE ; Baron : 2 PE. Par tranche de 5 PE, il gagne — 1 au dé de combat au corps à corps. Par tranche de 15 PE, il gagne + 1 au dé de son (ses) agresseur(s) (C à C). Dès qu'il dépasse 30 PE (même de 1/8), il perd tous ses avantages au dé, mais ses attaques au corps à corps se feront avec une colonne de décalage en sa faveur. Il recommence ensuite à accumuler des bonus au dé, jusqu'à 30 PE où il bénéficie de 2 colonnes de décalage. Lorsqu'il arrive à 3 colonnes, ses adversaires reçoivent une colonne de défaveur lorsqu'ils l'attaquent.
Le maximum oú peut arriver un chevalier est : 3 colonnes de bonus en attaque, 1 en défense, — 5 au dé en attaque, + 2 en défense et 1/8 PE. A ce niveau, il est sacré baron et perd ses avantages. Pour quels autres avantages me direz-vous ? Très simple : un chevalier ne peut avoir sous ses ordres que 8 hommes d'armes, au maximum. Un baron peut diriger et entretenir 5 chevaliers et leurs hommes (moy. aussi), en plus de sa garde de 10 hommes (les paysans ne comptent pas). Donc, un chevalier = 8 hommes ; un baron = 50 hommes.
Les barons évoluent comme les chevaliers, sauf que seuls les autres barons sont des adversaires dignes d'eux, à la rigueur des chevaliers (1 PE par Baron, 1/2 par chevalier). Le mécanisme de progression est le même. De plus, un Baron par sa seule présence, interdit toute déroute dans un rayon de 8 hex autour de lui. De même, les gens à cette distance, refusent de se rendre. Lorsque le baron est « à fond », il perd ses avantages et devient roi. Il pourra entretenir une armée de 5 barons maximum, plus 3 chevaliers et leur 8 hommes comme gardes. Dans un rayon de 10 hex autour du roi, tous ses hommes ont une colonne d'avantage, (sa garde en a deux), en attaque et en défense en plus de ses capacités de baron, qui sont portés à 10 hex et interdisent la panique.
Le roi a automatiquement + 1 colonne et — 1 au dé en attaque et — 1 colonne et + 1 au dé en défense. Mais il ne peut progresser par la force brute : il lui faudra vaincre par ses troupes, et non par lui-même. Son armure extrêmement sophistiquée lui donne, à lui et à son cheval un + 2 contre les missiles.
Mais avant d'arriver à la royauté, un jeune chevalier doit quand même tuer (ou faire prisonnier) 180 barons !! Surtout que lorsqu'on se met à plusieurs, c'est entre les vainqueurs que se décide à qui reviennent les PE, juteuses discussions. Ceci pour vous montrer ce à quoi l'on peut arriver en très peu de temps, avec un minimum de règles écrites. Mais, il a aussi, dans ces jeux...

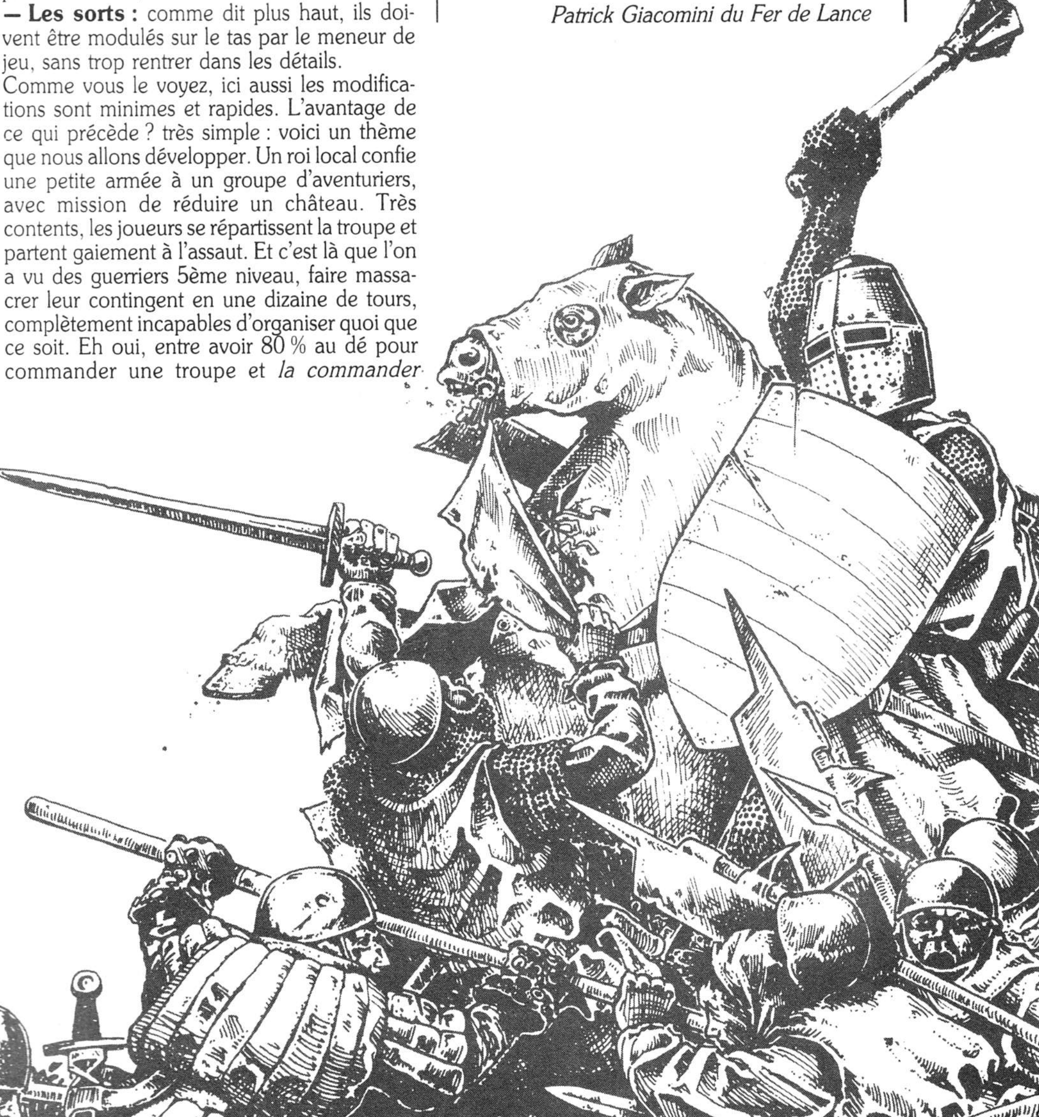
Une autre dimension

Voyons. Chaque hex fait 2 mètres, et le tour dure 5 secondes. La taille réelle des hex est suffisante pour y poser une... une... Oui ! une figurine.
Nous avons essayé de faire rentrer un groupe d'aventuriers dans ces jeux. C'est valable jusqu'au 5ème niveau (pour D &D).
Il est bien évident que le DM doit parfaitement connaître les règles des jeux d'une part, et d'autre part il doit maîtriser tout aussi parfaitement celles du jeu de rôle qu'il fait jouer.
Les sorts doivent être modulés « gentillement » sur le tas, les blessures seront faites en fonction du barême suivant : « blessé » : de par le type de l'arme. « tué » : dégât maximum de l'arme (en cas d'attaque pions → aventuriers).
Pour faire correspondre les personnages, nous avions deux choix : soit faire des feuilles de personnages pour les pions (même standard, cela nuit à la fluidité du jeu) ; soit adapter les aventuriers à CH/S. C'est ce que nous avons fait, en fonction du tableau suivant :
— Mobilité : idem que CH/Siège (les chevaliers sont en armures de plaques : 4 et 2, les autres armures 6 et 3). Lorsqu'un aventurier arrive à moitié de ses P.V., il diminue de moitié son potentiel de mouvement.
— Point d'attaque : 1 par point de Force et 1 de plus par 10 % au-dessus de 18 soit un maximum de 28 points (18,20 = 20 points).
— Point de défenses : en fonction de la classe d'armure : 10 = 1 pt ; 9 = 2 ; 8 = 3 ; 7 = 4 ; 6 = 5 ; 5 = 6 ; 4 = 7 ; 3 = 8 ; 2 = 9 ; 1 = 10 ; 0 = 12 ; 1 = 14 ; — 2 = 16 (maximum).
Les attaques pions-aventuriers sont régies par les règles données plus haut, les attaques aventuriers-pions par les règles CH/Siège.
— Les bonus : les « + » au toucher, dus à la Force sont retransmis sur le jet de dé. Une classe « guerrier » gagne 1 colonne d'avantage par 3 niveaux. Les « + » au toucher, dus à la Dextérité sont rajoutés au dé de missiles (sauf pour la balliste).
— Les sorts : comme dit plus haut, ils doivent être modulés sur le tas par le meneur de jeu, sans trop rentrer dans les détails.
Comme vous le voyez, ici aussi les modifications sont minimes et rapides. L'avantage de ce qui précède ? très simple : voici un thème que nous allons développer. Un roi local confie une petite armée à un groupe d'aventuriers, avec mission de réduire un château. Très contents, les joueurs se répartissent la troupe et partent gaiement à l'assaut. Et c'est là que l'on a vu des guerriers 5ème niveau, faire massacrer leur contingent en une dizaine de tours, complètement incapables d'organiser quoi que ce soit. Eh oui, entre avoir 80 % au dé pour commander une troupe et *la commander effectivement,* il y a une énorme nuance ! (C'est au pied du rempart que l'on voit le guerrier !).
Bref, manque de cohérence, d'initiative, de tactique, en un mot. Après ces premiers revers (et a l'arrivée de secours), les aventuriers, plus prudents cherchèrent des renseignements, et découvrirent un souterrain ancien, menant au château. Ils le prirent, firent de nombreuses (mauvaises) rencontres mais réussirent cependant à rentrer dans le château. Leur objectif était de prendre le pont-levis et de tenir le poste de garde jusqu'à l'arrivée de l'armée. Ici encore, le manque de synchronisation et de préparatifs aboutit à une deuxième destruction de l'armée assaillante ainsi qu'à la mort de quelques personnages...
Et pourtant ! Quelle raclée ils mettaient aux milices, dans les jeux de rôle ! Alors, grand guerrier, si on voyait un peu de quoi tu es capable ?

Un jeu + 3

1°) Wargame médiéval, classique et agréable.
2°) Personnalisation des pions, évolution diplomatique.
3°) Introduction d'aventuriers dans les conflits moyenâgeux.
3 en 1 diront certains ? Non ! Je dirais 1 bon jeu et 2 variations sur le thème.
« L'éducation guerrière » réelle (et non en résultat de dés) des troupes armées dans les jeux de rôle, fera peut-être, je ne sais pas si ça vous intéresse, ça m'étonnerait, si j'ai le temps, l'objet d'un autre article. Titre présumé : *« Une nouvelle race de monstres : Les gens d'Armes ».* □

Patrick Giacomini du Fer de Lance





Das Narichtendienst ist ein Herrdienst

L'espionnage est un métier de seigneur

Amiral Canaris

Spies : Un jeu de seigneurs

Spies propose à 5 joueurs d'endosser les responsabilités de chefs de réseaux d'espionnage et de services de sécurité des différents grands pays européens, durant la période 1933-1939. Les joueurs représentent donc les plus hautes instances politiques de l'Allemagne, l'Italie, la France, la Grande-Bretagne et la Russie ; ils vont devoir manœuvrer espions, contre-espions et agents des services de sécurité de leurs pays respectifs, pour essayer de découvrir des secrets dispersés un peu partout en Europe tout en protégeant ceux détenus sur leurs territoires respectifs. Quarante secrets sont donc distribués dans les grands pays européens et dans les plus petits qui sont neutres.

Chaque joueur dispose pour la chasse aux secrets de 4 à 5 espions, et de 5 à 7 unités de police de valeur variable destinées à traquer les espions qui s'aventurent sur le territoire national. Les espions peuvent d'autre part, être capturés en tombant dans des pièges, car tous les secrets n'en sont pas et certains sont des souricières tendues par le contre-espionnage. Bien sur vu de l'extérieur tous les secrets se ressemblent et rien ne peut distinguer les pièges à espions des vrais secrets. Le vainqueur d'une partie est celui qui accumule le plus de points de victoire.

Pour gagner ces points de victoire, il suffit de découvrir, puis de s'emparer de secrets, mais surtout il faut les ramener le plus vite possible à sa capitale respective, où l'on gagne en plus, de l'argent et des pions-action nécessaires au mouvement et aux manœuvres de tout espion. Signalons enfin que les secrets rapportent un nombre de points de victoire plus ou moins élevé selon la période à laquelle ils sont livrés à la centrale.

La partie se déroule assez simplement ; chaque joueur peut dépenser chaque année une douzaine de points d'action, pour jouer une carte événement, déplacer un espion de ville en ville, ou effectuer des recherches avec ses unités de police. Les espions utilisent pour agir, des pions action, qui valent plus ou moins de points et pour lesquels leur bénéficiaire doit dépenser plus ou moins d'argent. Ces points action sont au nombre de 10, ce sont :

— la découverte d'un secret,
— la sanction qui permet de tuer un espion ennemi,
— le recrutement qui fournit les moyens de remplacer un espion mort,
— l'évasion qui comme son nom l'indique fait s'échapper un espion qui aurait été capturé,
— la source qui permet d'examiner la puissance d'un espion ou d'une unité de police ennemie,
— la boite aux lettres (*drop*) moyen de livrer un secret autre part que dans sa capitale,
— l'interception qui annule les effets d'une source ou d'une boîte aux lettres,
— le doublage (*double cross*) qui renverse les effets de la sanction ou de l'évasion,
— la couverture qui annule la découverte de secrets ou le doublage, et enfin,
— les papiers qui permettent d'échapper aux recherches de la police.

Spies est un jeu où la chance ne joue aucun rôle, d'ailleurs il n'y a pas de dé dans la boîte. Le seul moyen de gagner des pions action et de l'argent reste de découvrir ses propres secrets, ou les secrets ennemis, et de les apporter à sa capitale ou à une boîte aux lettres, puis de se trouver au bon endroit lorsque l'un des joueurs joue une carte événement, carte qui fournit des informations donc des pions action et de l'argent. Les points de victoire que rapportent les secrets découverts augmentent au fur et à mesure que l'on se rapproche de 1939 ; d'autres points de victoire sont accordés à la fin du jeu ou en cours de partie pour les espions tués ou ceux qui sont encore détenus à la fin ainsi que pour les secrets que vous avez réussi à conserver dans votre propre pays. Tous ces éléments rendent *Spies*, rapide et très amusant.

Le plateau de jeu et les cartes événement fournissent un arrière plan historique, mais le jeu n'est pas vraiment conçu pour simuler la guerre que se livrèrent les services secrets durant les années 30. La Grande Bretagne possède par exemple, dans le jeu, le plus puissant réseau d'espionnage ; en fait c'était son contre-espionnage qui disposait d'agents hors pair, il est d'autre part sous évalué dans le jeu. Autre exemple du manque de réalisme du jeu : durant les années 30, les espions ne s'entretuaient pas entre-eux, ils essayaient plutôt de forger des preuves de la trahison d'un agent ennemi dans l'espoir que le service liquiderait lui même son espion. Le seul service à pratiquer l'élimination physique était le N.K.V.D. et encore se spécialisait-il dans la suppression des ennemis du régime ou des transfuges.

Le vol de secrets n'était pas la principale activité des services secrets. La plupart des informations étaient rassemblées par des moyens non-clandestins, notamment par la cryptographie. Autre point amusant et assez irréaliste, le

super espion de chaque pays s'appelle, dans le jeu, « Cousin », qui est un emprunt à l'argot de la C.I.A. C'est d'autant plus curieux que les services secrets américains n'existaient pas à l'époque.

L'équilibre de la partie

Spies est un jeu extrêmement bien équilibré. Les cinq pays peuvent être divisés en deux groupes : les puissances centrales, et les puissances extérieures ; le premier groupe comprend : la France, l'Italie et l'Allemagne et le second : la Grande-Bretagne et la Russie. Les puissances centrales ont une position idéale pour s'accaparer les secrets. La France bénéficie d'un accès facile à la Grande-Bretagne et à l'Afrique, l'Allemagne peut atteindre tout aussi facilement la Scandinavie et l'Europe de l'Est, l'Italie a d'excellents débouchés sur les pays du pourtour de la Méditerranée et sur l'Afrique du Nord. Bien que cette position centrale les favorise pour l'accès aux secrets, elle en fait aussi de très beaux objectifs facilement accessibles. L'Allemagne possède des frontières communes avec quatre autres pays, les lignes aériennes rapprochant les pays. La France côtoie trois autres pays. L'Italie n'en borde qu'un seul mais se trouve à courte distance de la France et de l'Allemagne. Les puissances centrales doivent donc pratiquer un jeu offensif, essayant de glaner autant de secrets qu'elles le peuvent. Il leur est inutile de garder un espion pour protéger les secrets présents sur leurs territoires nationaux ; trop d'espions ennemis y pénétreront pour les rechercher en cours de partie. Il est rare de voir les puissances centrales en possession de secrets amis à la fin d'une partie.
Les puissances extérieures ont une autre position. Alors qu'il leur est plus difficile d'accéder aux secrets adverses à cause de la distance qui les sépare des autres pays, leurs propres secrets sont mieux protégés pour la même raison. La Grande Bretagne n'est pas si loin qu'on pourrait le penser, elle a des frontières communes avec la France et l'Allemagne, généralement beaucoup d'espions pénétreront en territoire britannique, une fois que tous les secrets en Europe Centrale auront été capturés. L'Allemagne est le seul pays à avoir un accès rapide sur la Russie, grâce à la ligne aérienne Berlin-Moscou ; mais si une unité du NKVD y est placée, cette route sera barrée. En raison de la distance les séparant de la Russie, les autres pays n'y enveront leurs espions qu'une fois la plupart des secrets présents sur la carte découverts. Les puissances extérieures ne capturent pas autant de secrets que les puissance centrales, mais elles réussissent souvent à préserver quelques uns des secrets placés originalement sur leurs territoires. L'issue d'une partie se décide souvent sur la valeur de ces secrets, les contre-espions sont donc de peu de valeur pour la Russie et la Grande-Bretagne.

La négociation

Les joueurs doivent utiliser la négociation pour bénéficier au maximum des cartes événement et pour empêcher l'un d'entre eux de prendre la tête. Chaque joueur commence la partie avec 10 cartes événement. On peut très bien tirer bénéfice des cartes événement neutres (en blanc) sans négociation. Mais comme les 7 autres cartes colorées dont les joueurs disposent n'indiquent que des villes amies et qu'il est impossible de gagner argent et pions action en plaçant un espion dans l'une de ses propres villes, la négociation s'impose. Un exemple de négociation peut se résumer comme suit : le joueur allemand veut jouer la carte événement marquée Ge 6. Il négocie avec le joueur britannique, lui indiquant les endroits où en plaçant ses espions, ce dernier recevra argent et pions action. Puis il lui permet de placer des espions à Essen, Hambourg et Berlin, ne les faisant pas rechercher par ses unités de police. En échange des informations, le joueur britannique donne au joueur allemand trois des six pions qu'il a reçu grâce à la carte événement.
La négociation peut aussi être utilisée pour empêcher qu'un joueur ne prenne trop d'importance. Des pions action peuvent être échangés, de l'argent prêté ou des espions non recherchés par la police dans divers pays, pour arriver à cette fin.
Les joueurs peuvent se retrouver à court de pion action ou de ressource financière pour utiliser tous leurs espions durant un même tour. Si cela arrive, les joueurs doivent placer leurs espions dans des villes étrangères où ils seront capables de gagner argent et pions action grâce aux cartes événement jouées par le joueur qui contrôle lui-même les espions.
Mais malheureusement ces cartes risquent d'indiquer des villes sur votre propre territoire, ne vous rapportant alors rien. Dans ces circonstances, les espions doivent être placés dans des villes étrangères suceptibles d'être indiquées sur les cartes d'un autre joueur. Genève et Istanbul sont à cet égard des villes très intéressantes, elles sont d'abord libres de toute unité de police et ensuite elles sont indiquées sur beaucoup de cartes événement. Les joueurs qui possèdent des pions papiers, ou évasion préféreront occuper les capitales étrangères ; celles-ci étant encore plus indiquées sur les cartes événement, que les nids d'espions de Genève et d'Istanbul. Il est d'ailleurs à remarquer que Berlin est indiqué sur 20 cartes événement, Londre sur 18, Moscou et Paris sur 17 et Rome sur 15 alors que Genève et Istanbul n'y sont mentionnés que 10 et 9 fois respectivement.

Changements apportés aux règles

Une importante modification est à apporter aux règles de *Spies*. Lorsque l'on joue à moins de cinq joueurs, il est indiqué que l'Allemagne et l'Italie doivent être contrôlées par le même joueur. Bien que ce soit faisable lorsque l'on joue à deux, ce n'est guère pratique lorsque l'on joue à trois, et surtout à quatre. En donnant le contrôle de l'Allemagne et de l'Italie à un seul et même joueur, se constitue une barrière au centre de la carte qu'aucun espion ne peut passer en sécurité. De plus, lorsque l'on joue à quatre, le joueur italo-allemand bénéficie d'un formidable avantage sur les trois autres joueurs. Lorsque l'on joue à quatre il est préférable de donner à l'un des joueurs le contrôle de la Grande Bretagne et de la Russie plutôt que celui de l'Allemagne et de l'Italie. Certains pourront avancer que l'alliance ainsi formée n'est pas historique, mais la règle spécifie que les deux pays doivent agir indépendamment l'un de l'autre. Ainsi on suppose qu'aucune alliance n'existe. Lorsque l'on joue à trois, rassembler l'Allemagne, la Grande Bretagne et la France dans les mains d'un seul et même joueur permet d'éviter que ne se crée un axe Nord-Sud et donne aux espions une plus grande mobilité Est-Ouest.
Une légère clarification des règles est encore nécessaire. Elles indiquent que les secrets amis peuvent être placés n'importe où en territoire ami. Il est donc important de noter que la France possède des territoires en Afrique du Nord et au Proche Orient, que l'Italie en possède dans les Balkans et en Afrique du Nord, et que l'Irak est sous contrôle de la Grande Bretagne. Des secrets peuvent donc être déployés dans ces zones.

Conclusion

Spies n'est pas à proprement parler une simulation ni un wargame, c'est un jeu sans prétention. Il est amusant, rapide, simple, fournissant avec la négociation d'excellentes possibilités de coups fourrés. *T.S.R* a eu une rudement bonne idée de le rééditer. □

Frédéric Armand

Chronique tactiques



« Le silence de mort qui régnait dans la cité désertée avait quelque chose de terriblement inquiétant. Les hommes de Kruger s'agitaient nerveusement derrière leurs abris improvisés. Le dernier de ses officiers gisait immobile au milieu de l'avenue parsemée de cratères, abattu d'une balle en pleine tête par un tireur d'élite. Pourtant, il fallait bien avancer... Kruger porta son sifflet à sa bouche, et ses hommes s'élancèrent par bonds vers les immeubles d'en face, qui semblaient être à des kilomètres. Soudain, le staccato d'une mitrailleuse déchira le voile du silence. Cette fois, Kruger s'était trompé... »

Celà vous rappelle-t-il quelque chose ? Ces quelques lignes font monter en moi la réminiscence des premiers frissons de Squad Leader, le classique d'entre les classiques. Un de ces jeux qui a taillé sa place à grands coups de machette dans la jungle des simulations tactiques ; un de ces monstres sacrés qui n'en finissent pas de mourir. Pierre angulaire : ainsi sera-t-il dans le cadre de ces Chroniques, mais une pierre faisant office de borne, donc dépassé. J'oserais dire, selon une pittoresque formule, qu'il a un bel avenir derrière lui.

J'entends déjà certains hurler. Ne me faîtes pas dire ce que je n'ai pas dit : Squad Leader est en effet un excellent système, un précurseur de génie. Mais comme D & D, il reste le plus pratiqué de sa catégorie, le plus facile d'accès simplement grâce à tout ce qui se dit et s'écrit dessus... et n'en est pas moins dépassé. Et pour ce qui est du sujet traité, le combat d'infanterie, il est loin d'être le plus démonstratif.

Une chose me frappe, dans le wargame terrestre tactique : le décalage omniprésent entre le système de jeu et les principes fondamentaux du combat que l'on cherche à reproduire. Si l'on s'en tient à l'échelle de l'équipe, voici les notions fondamentales de ce combat :

— **brutalité et brièveté des échanges de feu.** Une patrouille se déplace longtemps, avec précautions, sans que rien n'arrive, quand soudain, apparaissent des silhouettes hostiles. Les tirs efficaces ne durent que quelques secondes. Il en va de même lors des missions d'assaut : il faut longtemps pour parvenir en position de tir, et alors tout se décide en peu d'instants.

— **vision fragmentaire du champ de bataille :** le terrain européen étant ce qu'il est, chaque équipe n'a qu'une vision très limitée de l'affaire, perd facilement le contact avec les autres équipes, et aperçoit d'ailleurs assez mal ce qui se passe à 50 mètres devant elle. Les surprises sont la règle, et la topographie s'y prête.

— **la priorité de l'instinct de conservation.** Une équipe « moyenne », par exemple un « squad » US de 1944, a une fâcheuse tendance à se planquer dès que sifflent les premières balles. Le sous-officier doit galvaniser ses hommes pour qu'ils osent répliquer, affrontant ainsi le danger.

— **la concentration de la puissance de jeu efficace dans les armes automatiques collectives.** La force d'une équipe réside dans la valeur de son arme de groupe. La pétoire de chaque fantassin ne vaut que ce que vaut la somme (courage + habileté) du brave homme — généralement faible —. Tandis que l'arme collective rassure les servants par l'effet de groupe, et assure un tir plus efficace.

Ces quatre principes fondamentaux, rares sont les jeux tactiques qui en rendent compte avec efficacité. Examinons attentivement le cas de Squad Leader qui accuse certaines faiblesses :

— la vision qu'a chaque joueur du terrain s'apparente davantage à celle qu'avait depuis 100 m d'altitude, un pilote d'avion d'observation...

— l'élément surprise est quasiment absent, les leurres et pions cachés n'étant qu'un modeste ersatz. Et pourtant, plus de 50 % des fantassins hors de combat sont touchés par un adversaire qu'ils n'ont même pas vu, lors d'un combat réel.

— la répartition des puissances de feu n'est pas réaliste. Donner 4 de « firepower » : à une équipe allemande et 2 à sa mitrailleuse légère, c'est sembler ignorer que durant la seconde guerre mondiale, de 60 % à 80 % des pertes infligées par une équipe à l'infanterie adverse proviennent du tir de l'arme collective de l'équipe. Et dans les faits, une MG 42 alimentée par bandes et bien calée (pion MMG 4-12) interdira résolument le passage d'une rue, à 200 m de distance ; alors que les dix Mauser d'une équipe (pion « squad » 4-6-7, de même puissance de tir) ne pourront empêcher grand chose. Tirer au fusil sur une cible immobile à 200 m réclame de l'habileté, alors pensez, un fantassin fatigué et affamé essayant de faire un carton sur une cible mouvante et fuyante à la même distance...

Mais, j'arrête là pour qu'on ne me soupçonne pas de méchanceté gratuite. Simplement, essayons de voir les limites des jeux tactiques. L'irréalisme de la vision globale se retrouve aussi bien à Squad Leader qu'à Panzerblitz, mais a davantage de « gravité » dans le premier cas, car l'essence du combat d'infanterie est le chaos. Il existe pourtant une exception :

Le jeu le plus réaliste...

Est évidemment celui avec séparation des éléments de jeu. En l'occurence, le truchement de l'ordinateur permet le combat individuel d'infanterie avec le maximum de réalisme de situation et la nécessaire insuffisante connaissance de la situation. Aujourd'hui, le jeu type est *Computer Ambush*. Pour l'avenir, avec la « démocratisation » des processeurs d'images de synthèse, on peut imaginer la simulation du combat individuel en temps réel, avec la vision effective de chaque fantassin (images 3-D en couleur). La chose sert déjà à l'amusement des pilotes militaires, des équipages de char, ou des fantassins US d'élite. Mais il y a un fâcheux problème de puissance de calcul nécessaire... Avant qu'un tel logiciel soit disponible pour vos Apple, petits plaisantins, les cartes de vos wargames habituels auront le temps de jaunir.
Et en attendant, je me contenterai de cet excellent *Ambush* de Victory Games. Après tout, c'est le jeu qui retrace la vie et la mort d'une équipe dans un environnement hostile, avec le plus de vraisemblance. Je ne le décrirai pas ici outre mesure, cela a déjà été fait. Remarquons simplement que son système est exactement à l'opposé de celui de Squad Leader : John Hill a constaté l'irréalisme fondamental du jeu ouvert à deux joueurs et a « compensé » par la sur-complexité des règles, tandis qu'Ambush a choisi le concept « joueur contre système » en mettant en valeur le réalisme de situation (inconnu — surprise — soudaineté) par rapport à des règles simples, des pièces peu nombreuses et des procédures de combat rapides. Ces éléments opposent autant les deux jeux que la simple différence *d'échelle*.
Ces quelques mises au point étant faites, je vais pouvoir entrer dans le vif du sujet. Pour essayer ainsi de donner à chaque fanatique du wargame tactique quelques idées fermes sur la réalité du combat d'infanterie, pour expliquer quelques techniques de base qui devraient passer dans tous les jeux (ayons les yeux de la foi...).
Je parlerai ainsi successivement de :
— les armes de l'équipe.
— les missions de l'équipe.
C'est sur dernier chapitre que je m'étendrai le plus, en détaillant les différentes techniques et procédures : embuscade, coup de main, sûreté des déplacements, assaut...
Et pour varier, pour ne pas toujours traiter des mêmes cas et repartir sur les traces des paras de Ste-Mère-Eglise, des Feldgranen de Stalingrad ou des barbus d'El Alamein ; j'étudierai des exemples amusants et plus contemporains. L'Indochine en 1954 ou l'Algérie en 1958, qu'en pensez-vous ?
Les techniques de combat d'infanterie y étaient les mêmes qu'en 1943 : théâtres royaux pour les professionnels de l'Infanterie Légère, arme un peu dépassée aujourd'hui sur les champs de bataille mécanisés de l'Europe...

... pour les horreurs de la guerre

Je voudrais commencer par la conclusion, et surtout donner une idée, grâce à de froides statistiques, de l'enfer vécu par un fantassin exposé longtemps sur le front. J'attaque donc par quelques considérations sur l'usure des unités et les pertes, et je vous laisse imaginer l'ambiance de ce champ de carnage, jour après jour. Pour les détails d'ambiance, et pour ceux qu'intéressent soit la réalité crue, soit une certaine fascination mobide (statistiquement présente chez 30 % des individus), vous pourrez lire quelques chefs-d'œuvre comme *Le Soldat Oublié* (Guy Sajer, Laffont) ou le très grand *Stalingrad* de Théodor Pliever.

L'univers de mort du fantassin au combat

Marchant précautionneusement dans une banlieue en ruines, déserte et fumante, le fantassin progresse avec les survivants de son groupe vers le centre de la cité. Peu de visages humains, quelques embuscades parfois qui se traduisent par le staccato d'une arme automatique, des mouvements dans un grand bâtiment détruit à cent mètres sur l'avant, un ou deux camarades qui s'écroulent — sont-ce encore des camarades ? Leur mort signifie-t-elle quelque chose pour le fantassin dont les nerfs et les émotions n'existent plus depuis l'horreur des premiers massacres ? — et une galopade du groupe vers des couverts improvisés. Et quand on approche de la source des tirs, il n'y a plus personne, sauf peut-être une mitrailleuse abandonnée, un paquet de cigarettes mouillées à moitié vide, des relents de nourriture froide et des douilles parsemant le sol.
De temps à autre, des obus tombent, des façades branlantes s'écroulent, des hommes ne se relèvent pas. Le peloton est lentement réduit à une section, ou une équipe de fantômes noircis et affamés. Ils ne se sont pas lavés et n'ont rien mangé de chaud depuis cinq semaines. Ils avancent mécaniquement et leur but leur importe peu. La seule issue à ce cauchemar serait d'être tué ou fait prisonnier.

Les chiffres sont là

Comment font-ils pour tenir ? Ils tiennent un certain temps. Les études menées sur la Seconde Guerre Mondiale ont montré qu'après 100 à 200 jours d'exposition au combat, le fantassin moyen est une épave mentale et physique, un débris incapable du moindre effort efficace en termes militaires. De toute façon, la plupart des fantassins ne survivraient pas aussi longtemps. Avec un taux de pertes minimum par division de 2 % par jour, la probabilité de voir intact le bout du tunnel est extrêmement faible. Peu de chances d'être toujours vivant après 200 jours.
De toute façon, peu de divisions ont été exposées directement durant 200 jours. 50 jours de combat intensif suffisent à désintégrer l'unité. Un mois suffit à la désorganiser totalement (60 % de pertes théoriques !...). Rares ont été les cas où une unité d'infanterie était engagée si longtemps. Des exceptions comme Stalingrad, où les divisions ont tenu sans discontinuité le front, et sans repos, ont abouti à des situations cauchemardesques de régiments réduits aux dimensions de bandes de morts-vivants, dont les membres se détachaient les uns après les autres.
La règle, du côté allié, était de retirer les unités du combat au-delà d'un certain degré d'usure. Ainsi, après cinq jours d'assauts infructeux, du 12 au 17 juin 1944, contre la colline 192 près de St-Lô, la 2e Division Infanterie US avait enregistré un taux de pertes nettement excessif de 4 % par jour. La plupart des unités de combat la composant durent être mises quelque temps en repos... Un autre exemple édifiant est celui du D-Day lui-même, jour durant lequel les pertes furent évidemment maximales. Les chiffres sont de 5,8 % de pertes pour l'ensemble des troupes débarquées et de 13,6 % pour les unités d'infanterie de l'assaut initial — chiffres très élevés, certes légèrement inférieurs aux

prévisions —. Evidemment, ces dernières unités durent être recomplétées et réorganisées pour prendre part à la suite des opérations. Mais pour celles d'entre elles qui continuèrent le combat sans discontinuer du D-Day à D + 20, les pertes globales rapportées à l'effectif initial se sont élevées au chiffre phénoménal (pour le Front Ouest) de 60 %.

L'usure réelle des unités

Mais après ces tableaux cauchemardesques, il ne faut pas oublier certaines réalités. Pour une guerre qui dure plusieurs années, une unité ne combat finalement que peu souvent. Les batailles sont relativement peu fréquentes... Ainsi, le taux moyen de pertes journalières sur le Front Ouest, de 41 à 45, a été de 40 hommes/tranches de 100 000 hommes, soit un taux global d'usure de 0,04 % par jour. Comment cela est-il possible, me dira-t-on, alors que j'ai avancé précédemment le chiffre de 2 %/jour de pertes au combat ?

Mais voyons, le taux de 0,04 %/jour sur 41-45 est un chiffre global comprenant toutes les unités, tandis que celui de 2 % désigne les unités engagées au combat. Et même au plus fort de la Bataille de Normandie, moins de 30 % des forces totales alliées disponibles en France et en Angleterre étaient effectivement engagées contre l'ennemi.

Ce taux de 0,04 % ne comprend que les pertes dues au combat. Il existe un autre taux, souvent ignoré, celui des pertes *non dues* aux combats. Sur le Front Ouest, de 1941 à 1945, il s'est élevé à environ 0,3 % — donc plus élevé que le taux des pertes « combat ». C'est là le chiffre très sérieux de la « Histories Division for the Department of Army », tandis que Dunnigan parle de 0,2 % à 0,5 % par jour ou plus, en conditions difficiles il est vrai.

Enfin, un dernier chiffre très général, mais qui n'en est pas moins révélateur : pour 100 hommes tués, 125 étaient retirés du combat pour *« mental break-dow, »*. Autre taux de l'US Army : 3 hommes hors de combat par épuisement nerveux et combat pour 2 hommes hors de combat par blessures. Dans l'armée allemande, le rapport n'était que de 13 cas de *« combat fatigue »* pour 100 hommes hors de combat pour blessures. Je vous laisse tirer de vous-même des conclusions qui s'imposent quand aux valeurs respectives des fantassins US et allemands.

Enfin, je terminerai par un retour direct à notre chère infanterie dans un tableau qui donne, au niveau du Bataillon d'Infanterie US de 42-45, le taux de pertes journalistiques en fonction de la position tactique (attaquant-défenseur) et de l'activité :

Activité	Attaquant	Défenseur	Rapport attaquant/défenseur
Combat de rencontre	7,5 %	4,9 %	1,53
Assaut de position (premier jour)	11,5 %	6,1 %	1,89
Assaut de position (deuxième jour et suivants)	6,1 %	3,5 %	1,74
Attaque de fortifications (premier jour)	18,7 %	9,8 %	1,91
Attaque de fortifications (deuxième jour et suivants)	9,8 %	5,2 %	1,88
Poursuite	4,3 %	3,2 %	1,34
Statique	2,6 %	2,6 %	1,00

Bref, prenez un bataillon d'infanterie US un peu usé de 650 hommes et lancez-le à l'assaut. Le soir, il lui restera 575 hommes. Qu'il continue ses assauts (le bocage est un rude adversaire) durant encore deux jours et il sera réduit à quelque 500 Hommes. Et si les grenadiers allemands lâchent la hauteur XYZ, la poursuite lente et prudente lui laissera 458 hommes après deux jours. Ayant perdu 30 % de son effectif en cinq jours, il est temps de le retirer des combats avant qu'il ne se désagrège.

Un dernier mot : les neuf bataillons d'infanterie d'une division d'infanterie US de 1944 représentaient 40 % de sa puissance (le reste résidant dans le bataillon de chars attaché, le bataillon anti-char, l'escadron de reconnaissance et surtout l'artillerie divisionnaire) mais enregistraient de 70 % à 80 % des pertes totales de la division. En général, les fantassins prennent proportionnellement plus de coups que les autres. Et même beaucoup plus...

Pauvre fantassin...

(A suivre...)

Hervé Hatt

P.S. : pour ceux qu'assomment les statistiques, le prochain article mettra un point d'honneur à n'en comporter que le très strict minimum.

Squad Leader

Pegasus bridge I

Bénouville et Ranville, 6 juin 1944, 0 h 20. Dans un gigantesque ballet aérien, prélude au débarquement, les troupes aéroportées sont lâchées au-dessus de leurs objectifs. Dans le secteur britannique, près de Caen, des volontaires de la 5e Brigade Para de la 6e D.I. Aéroportée Britannique (Oxfordshire, Buckinghamshire Light Infantry, Royal Enginers) spécialement entraînés et commandés par le Major John Howard doivent s'emparer des ponts de Bénouville et Ranville sur le canal de Caen et l'Orne afin de couper l'une des principales voies de communication entre Caen et la mer, empêchant les renforts et blindés allemands d'arriver de l'Est pour prendre de flanc les forces d'invasion anglo-canadiennes. Pour prendre les ponts intacts (afin de pouvoir élargir la zone de débarquement), la surprise est indispensable. Les planeurs arrivent avec toute la discrétion souhaitée...

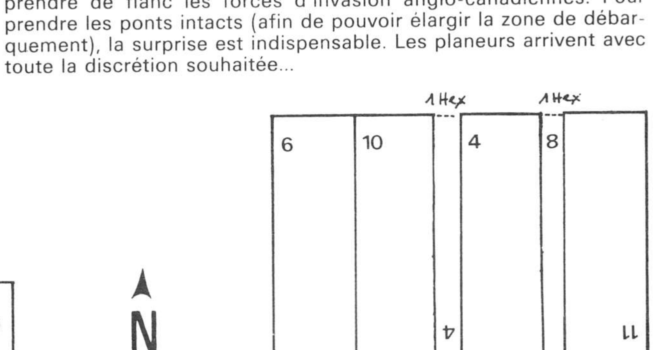
Règles : GI, Anvil of Victory

Conditions de victoire : Le joueur qui contrôle les ponts à la fin de la partie est vainqueur. Pour contrôler un pont, il faut interdire la présence de tout ennemi dans un rayon de deux hexagones autour du pont. La destruction des ponts entraîne une partie nulle.

Les Allemands se placent en premier
Les Britanniques jouent en premier

1	2	3	4	5	6	7	END

N



Eléments de la 716e D.I.

1 pour chaque pont

Garnison du pont de Bénouville : se place dans un rayon de 5 hexs autour du pont

1+3+5	MMG 4-12 B12	2-3-7	Trench	4-6-7F	8 4 X9+	8-1	WIRE	MINES	30 A
2	2	2	2	2			6	12	10I1

AA 20L (4)	2-3-7
2	2

Garnison du pont de Ranville : se place dans un rayon de 5 hexs autour du pont

1+3+5	MMG 4-12 B12	2-3-7	Trench	4-6-7F	8 4 X9+	8-0	WIRE	MINES	30 A
2	2	2	2	2			6	12	4x1

Garnison de Bénouville : se place dans les maisons du village de Bénouvelle, à l'ouest de la rangée Q5-G65 incluse (un groupe par hex)

9-1	4-6-7F	LMG 2-8 B12	?
	4	4	11

Renfort blindé : rentrée en 6Y10 par règle spéciale 6.

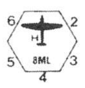
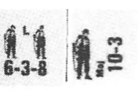
9 37* (4)

Volontaires de la 5e brigade para, 6e D.I. aréoportée britannique

Arrivée en planeurs (voir règles 140 et SSR3)

Pont de Bénouville

Able	6-3-8	10-3
	3	

Baker	6-3-8	9-2
	3	

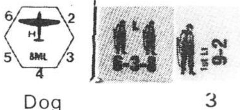


Charlie	6-3-8	9-1
	3	

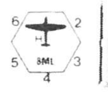


Pont de Ranville

Dog	6-3-8	9-2
	3	



Eagle	6-3-8	9-1
	3	



Armes de soutien à répartir entre les groupes

30 A X12	Mtr 51	4/43 6 1PP3 X10+	LMG 2-7 B11+	MMG 4-11 B12
2	2	2	4	2

Règles spéciales :

R1 : pont de Bénouville (Pégasus Bridge) sur le canal de Caen entre les hexs 10Y1-4Y10 ; pont de Ranville sur l'Orne entre les hexs 4Y1-11I1. (Placer un marqueur pont + 1).

R2 : Les règles de nuit s'appliquent (49). De plus, tout tir direct sur les parachutistes en tenue camouflage et le visage enduit de noir reçoit un DRM + 1 aux lancers de dés sur les tableaux de tir d'infanterie (IFT) ou coup au but (To Hit) (sauf s'ils sont sous fusée éclairante 49-6, 148.7).

R3 : Les règles sur les planeurs s'appliquent (126.8, 140). Chaque planeur contient trois groupes, un chef et jusqu'à cinq points transport d'armes de soutien.

R4 : Les Britanniques bénéficiant d'un effet de surprise, le joueur allemand n'a pas de phase de tir défensif ni de phase de combat rapproché au premier tour.

R5 : Le joueur britannique peut désigner trois groupes comme étant des sapeurs (136-8).

R6 : Les Allemands ne disposaient comme renfort blindé immédiatement disponible, que d'un vieux Renault 35 stationné à proximité. A partir du tour 3, lancer un dé : pour entrer dans le jeu, il doit faire 1 au tour 3 ; 1 ou 2 au tour 4 ; 1,2 ou 3 au tour 5 ; 1,2,3,4,5 au tour 6.

— Rappel : possibilité d'interroger des prisonniers pour connaître l'emplacement des champs de mines (120).

— Forces en présence (1266/1266) + 150 (flack)

Epilogue : Les Allemands dormaient. La suprise fut totale et en moins d'un quart d'heure, les deux ponts tombaient aux mains des parachutistes, au prix de pertes minimes. La première partie de la mission est accomplie. Maintenant, il s'agit de tenir jusqu'à l'arrivée des renforts...

Conception : Gilles Sion — Tests : Didier Wattelar

Les sous-marins

Amis wargamers, vous êtes de plus en plus nombreux à m'écrire ou à me téléphoner pour obtenir des renseignements sur les sous-marins. J'ai donc penser qu'après avoir, dans le N° 20 de Casus Belli, examiné en détail l'emploi des différentes torpilles utilisées durant le dernier conflit mondial, il était naturel d'aborder aujourd'hui l'examen des problèmes rencontrés par les joueurs d'*Amirauté* lorsqu'ils en viennent à utiliser les sous-marins.

Comment les utiliser

Leur emplacement de départ

Si leur emplacement sur la carte n'est pas fixé par avance, réfléchissez bien avant de les positionner. Posez-vous quelques questions simples :

— Dans quel secteur géographique les navires de l'adversaire doivent-ils nécessairement passer ?

— A quel endroit mes propres bâtiments risquent-ils d'obliger les forces adverses à intervenir ?

— Quelle est la position centrale d'où je pourrai le plus rapidement les utiliser ?

Leur handicap

C'est, bien sûr, la vitesse ! elle est faible et ne vous autorise pas à vous tromper au début du jeu car, par la suite, vous ne pourrez plus les avoir sous la main au bon moment.

En effet, 17 à 18 noeuds en surface, 4 à 5 noeuds en plongée ! bien difficile dans ces conditions de rattraper les navires de surface à moins qu'il ne s'agisse d'un convoi, et encore !

Donc essayez de les positionner en avant de la route suivie par les formations ennemies ; car à ce moment là, les vitesses vont s'additionner et vos chances de rencontre augmenteront, de plus vous vous trouverez en position favorable pour lancer vos torpilles.

Leur utilisation tactique

De préférence évitez de faire attaquer vos sous-marins par unité isolée. Disposez les par groupes de 3, 4 ou 5. Un sous-marin isolé peut, en effet réussir un beau coup, mais une fois repéré (et ce sera vite fait) il va être rapidement neutralisé ou même coulé. Par contre, en groupes, ils deviennent moins vulnérables.

Distance de lancement

Lancez toujours vos « anguilles » à une distance supérieure à 2200 mètres (portée de l'ASDIC) en immersion périscopique. (- 15 mètres), par salve de 2, 3 ou 4 torpilles suivant l'importance de la cible.

Choix des cibles

Si le groupe de navires que vous attaquez est faiblement escorté, n'hésitez pas à lancer sur les escorteurs car si vous les éliminez, les pétroliers et navires de transports, vous seront ensuite offerts sur un plateau !

N'oubliez pas qu'un destroyer ou un escorteur en recherche ASDIC doit limiter sa vitesse à 16 noeuds, ce qui le rend encore plus vulnérable.

Conseil du choix des cibles dans le schéma ci-dessus

Le U-116 tire sur les destroyers 2 et 3.

Le U-47 ne peut lancer sur le destroyer N° 4 (angle de tir trop réduit).

Il doit soit plonger immédiatement, soit torpiller le destroyer N° 5.

Le U-100 s'occupera des destroyers 4 et 5. Il lancera le plus de torpilles sur le N° 4 qui est assez éloigné ce qui diminue les chances d'atteindre le but.

Le U-99 torpillera le destroyer N° 6.

Le destroyer N° 1 aura très peu de chances de survivre à la meute !

Ensuite ce sera la curée sur les navires marchands.

Renseignements utiles

Temps de plongée pour un sous-marin : 30 secondes pour les Allemands, 1 minute pour les Anglais et les Italiens, 45 secondes pour les Japonais et Américains.

Répérage du point de plongée : Le submersible plonge rapidement mais les remous qui se forment au point d'immersion restent visibles pendant au moins 5 minutes.

Durée d'immersion : Un sous-marin peut rester immergé durant environ 48 h. Ceci est possible grâce à des masques spéciaux munis de filtres régénérateurs permettant à l'équipage de pouvoir tenir dans une atmosphère viciée.

Temps de remontée : Un sous-marin remonte à la vitesse d'environ 1 mètre à la seonde.

Renouvellement de l'air intérieur : Cela se fait en 2 heures. Mais au bout d'une heure d'aération, le sous-marin peut replonger à nouveau et rester 16 h immergé.

Combustible : Un sous-marin emporte environ 20 tonnes de fuel. Les Allemands envoyaient des sous-marins ravitailleurs qui renouvelaient le combustible des submersibles en opération. Ce ravitaillement à la mer nécessitait une durée de 3 heures. Une fois les tuyaux raccordés, les deux sous-marins plongeaient à moins 50 mètres, ce qui dissimulait l'opération aux yeux d'éventuels veilleurs ennemis.

Recharge des accumulateurs : En plongée, le sous-marin utilise des moteurs électriques grâce au couplage des diesels. Il faut 3 heures de navigation en surface pour recharger entièrement les batteries.

Durée de chargement des tubes lance-torpilles : Il fallait 10 minutes pour recharger une première fois les tubes avant (et le tube arrière) (à condition que les s-m soit stabilisé). Par contre le 2ème temps de recharge était d'au moins 40 minutes. L'opération était assez longue car il fallait sortir les torpilles logées sous le plancher au préalablement démonté et les monter à l'aide de palans afin de les présenter ensuite face aux tubes. Il n'y avait qu'une torpille de recharge pour le tube arrière.

Sous-marins ravitailleurs : Les Allemands utilisaient le type XIV qui emportait de quoi ravitailler une douzaine de submersibles en fuel, médicaments et vivres, éventuellement des pièces de rechange. C'était les U-459 à U-464.

D'autres étaient spécialisés dans le ravitaillement en torpilles (U-487 à U-489). Ils étaient du type VII-F. Ils emportaient 39 torpilles de rechange.

Le type XIV déplaçait 1 600 tonnes et n'était pas armé en torpilles. Le type VII-F déplaçait 740 tonnes et avait 4 tubes à l'avant. Ces sous-marins ravitailleurs étaient dotés de 4 tubes de DCA chacun.

Les escorteurs de surface

Les convois étaient escortés soit, par des destroyers, sous-marins, ou avisos ordinaires soit, plus tard par des navires construits spécialement pour cette tâche.

CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX ESCORTEURS

Les corvettes :

56 d'entr'elles sont armées en 1940 par la marine britannique.

Leurs caractéristiques sont les suivantes :

Déplacement : 1 000 à 1 200 tonnes (type Flower)

Dimensions : 62 x 10

Vitesse : 16 noeuds

Rayon d'action : 4 000 milles à 12 noeuds

Armement : 1 x 102, 8 x 40 aa, 2 x 20 aa (classe Gardénia)

Grenadeurs et mortiers permettant de lancer des grenades anti-sous-marines.

Les frégates :
Bâtiments plus grands et plus rapides que les Corvettes. Les premières sont armées fin 1941.
Déplacement : 1 400 tonnes
Dimensions : 93 x 11
Vitesse : 19 noeuds
Rayon d'action : 5 000 milles à 16 noeuds
Armement : 2 x 102, 10 x 20 aa
Grenadeurs, mortiers et, surtout, Hedgehod dès l'origine.
Destroyers type « Hunt » :
18 de ces navires sont armés en 1940.
Déplacement : 900 tonnes
Vitesse : 27 noeuds
Longueur : 98 mètres, largeur 9 mètres
Grenadeurs et mortiers.
Destroyers US type Flush-Deck : (Classe Town chez les Britanniques).
Déplacement : 1200 tonnes
Dimensions : 75 x 9 x 3
Vitesse : 27/30 noeuds
Rayon d'action : 5 000 milles à 14 noeuds
Armement : 4 x 102, 1 x 76 aa, 2 x mit aa
Grenadeurs, mortiers
50 de ces navires ont été cédés par les USA à l'Angleterre en automne 1940.
Très important : Dans le premier trimestre de 1942 tous ces navires sont équipés d'un Hedgehog (capacité de tir : 24 salves)
Destroyers d'Escorte US :
2 types principaux : Diesel-Turbines
Tonnage : 1150 à 1400 tonnes
Vitesse : 19 noeuds (diesel)
Vitesse : 25 noeuds (à turbines)
Rayon d'action : 5 400 milles à 12 noeuds (turbines),
10 000 milles à 12 noeuds (diesel)
Artillerie : 3 x 76, 6 x 40 aa, 3 x tubes LT de 533. 1 Mousetrap (le Hedgehog US) avec 15 salves. + 2 grenadeurs et 8 mortiers ASM (100 grenades).
Vedettes cotières « Fairmile »
Début 1942 ces vedettes entrent en service permettant la libération d'un certain nombre de patrouilleurs.
Tonnage : 67 tonnes
Vitesse : 19 noeuds
Artillerie : 1 canon de 47 + 1 de 20 aa, 12 grenades anti-sous marines.

La lutte anti-sous marine

LES MOYENS DE DETECTION

L'Asdic
« Anti-Submarine Devices Investigation »
Le principe de cet appareil était très simple :
Un émetteur sous-marin orientable lance un signal à ultra-sons très bref qui, frappant toute coque immergée, revient à sa source en indiquant le gisement de l'objectif.
Les premiers appareils utilisés sont assez rudimentaires. Ils sont du type 123, 127, 128.
Le navire porteur de l'Asdic doit limiter sa vitesse à 13 noeuds lorsque l'Asdic fonctionne. La portée est de 1 400 mètres et l'arc de 12°.
A la fin de l'été 1942 entre en service l'Asdic 144 plus performant. Portée : 2 285 mètres pour un arc de 160°. Vitesse de détection = 16 noeuds.
Une chose importante à noter : La détection Asdic est stoppée durant toute la durée du grenadage anti-sous marin. (5 minutes).
Le radar
Utilisé pour le repérage des sous-marins en surface, notamment de nuit.
En Avril 1941, le modèle 286 équipe les destroyers. Ses performances sont modestes : portée 4 000 mètres.
En Mai 1942, un nouveau type (le 271) est installé sur 236 bâtiments d'escorte. C'était un radar décimétrique qui, par nuit noire localisait un kiosque de sous-marin, voire par pleine lune un simple périscope à une distance de 6 000 mètres.
A la fin de l'année 1942 de nouveaux radars sont installés sur les escorteurs et les avions de lutte anti-sous marine.
Pour les bâtiments de surface : portée 10 000 mètres.
Pour les avions portée : 25 000 mètres.
Radiogoniomètre
En juillet 1941 les radiogoniomètres à ondes moyennes équipent déjà un grand nombre de destroyers et escorteurs. Ils permettent la détection des sous-marins émettant à proximité du convoi.
Les fusées éclairantes « Snowflakes »
Mises en service en avril 1941 pour le repérage de nuit des sous-marins en surface. Durée de l'action d'éclairement : 60/70 secondes. Efficacité : rayon de 1 000 mètres de diamètre pour le lanceur. Réflexion sur la mer : 4 à 5 000 mètres.

L'ARMEMENT

Les grenades anti-sous marines
1° Les premières armes anti-sous marines employées par les bâtiments de surface sont assez rudimentaires : les escorteurs ne possédant que des armes arrières, grenadeurs et mortiers qui permettaient de lancer des « patterns » (chapelets) de 5 ou 6 grenades.
A l'automne 40 la vitesse de chute des grenades est de 5 mètres/seconde. Le rayon efficace = 6 mètres, dangereux jusqu'à 10 mètres.
Le Hedgehog
L'entrée en service du Hedgehog en décembre 1941 constitue une amélioration importante. En effet, avec les grenadeurs la recherche Asdic est interrompue au moment du grenadage. Alors qu'avec le Hedgehog les projectiles sont tirés vers l'avant, à une distance de 180 mètres environ. 24 projectiles moyens d'un poids de 15 kgs sont tirés par paire, à intervalles de 1/10° ou 2/10° de seconde, tombant dans un cercle de 40 mètres de diamètre, l'impact est simultané 8 secondes environ après le déclanchement du tir. Les projectiles descendent dans l'eau à la vitesse de 7 mètres seconde ne détonnant qu'au contact de l'objectif. Tout bâtiment muni d'un hedgehog est considéré comme ayant une réserve de tir de 24 salves en soute).
Le Mouse Trap
C'est le hedgehog américain. (mais avec possibilité de n'emporter que 15 salves en soutes .

Comment jouer le grenadage d'un sous-marin

Il faut utiliser l'annexe 14 du jeu *Amirauté.*
1 - pour la localisation au Radar ou à l'Asdic (sonar)
2 - lorsque le contact est obtenu, le ou les escorteurs tracent leur route sur un calque millimétré dont l'échelle est identique à une feuille quadrillée sur laquelle la route du sous-marin est tracée. L'arbitre superposera les deux feuillets. Lorsque les deux positions seront identiques il annoncera :
« Sous-marin à la verticale »
3 - le nombre de grenadages sera fonction du stock de grenades se trouvant dans les soutes, en tenant compte du fait qu'à partir de 1941 les *patterns* sont de 10 grenades par lancer.
Tout navire utilisant un hedgehog a droit à 24 salves.
Tout bâtiment muni d'un mouse trap à 15 salves.
Au cas où le stock de grenades détenues par l'escorteur n'est pas précisé on prendra en compte les éléments suivants :
Par destroyer ordinaire = possibilité de lancer 7 chapelets (patterns)
Par destroyer d'escorte US = 10 patterns.
Par corvette = 6 patterns
Par frégate = 8 patterns
Par chalutier escorteur = 1 pattern

Les sous-marins allemands ou U-boote (Unterseeboote)

Les U-boote utilisés durant le dernier conflit mondial se divisaient en trois types :
— Un modèle côtier de 250 tonnes, connu sous l'appelation de Type II donna naissance à une série de 24 U-bootes mis en fabrication dès 1935 ; (immatriculation U1 à U-24) leur rayon d'action était de 1 800 milles à 12 noeuds (en plongée = 43 milles à 4 noeuds). Puis, toujours dans cette catégorie, furent construits les U-56 à U-63. Ces 7 là ayant un déplacement de 290 tonnes, un rayon d'action de 1 900 milles à 12 noeuds, mais la vitesse tomba à 12 noeuds en surface, pour 7 noeuds en plongée. Ces « pirogues » emportaient 6 torpilles (ou 8 mines). Il y avait 2 tubes lance-torpilles à l'avant et 1 tube à l'arrière.
— Un sous-marin de haute mer de 700 tonnes qui reçut la dénomination de type VII dont les séries VII-A et VII-B furent véritablement l'ossature de la flotte sous-marine allemande. 10 bâtiments, U-27 à U-36, constituèrent la série VII-A. Ensuite vinrent les VII-B, et surtout les VII-C. Plus de 600 submersibles de la classe VII furent construits durant la dernière guerre mondiale. Leurs

caractéristiques étaient les suivantes :
Déplacement VII C : 781/885 ; VII-B : 753/857 ; Dim : 70 x 6 x 5 ; Vitesse : 17/8 noeuds. Armement : IV tubes x 533 avant - 1 tube x533 arrière. 1 x 88 + 2 ou même 3 tubes de 20 aa.
Les VII-B emportaient 12 torpilles (5 dans les tubes + 6 dans la soute avant et 1 dans la soute arrière). A la place des torpilles ils pouvaient emporter soit 26 mines TMA ou 39 mines TMB. D'autres combinaisons étaient possibles : 4 torpilles + 16 mines TMA (550 kg), ou 3 torpilles + 24 mines TMA, ou 4 torpilles + 10 mines TMA + 9 mines TMB (1000 kg).
Le rayon d'action du VII-B était de 6 500 milles à 12 noeuds en surface et de 80 milles à 4 noeuds en plongée.
Le VII-C emportait 14 torpilles (2 de plus) et avait un rayon d'action identique au VII-B.
— Les IX-B; sous-marins océaniques, utilisés surtout dans l'Atlantique.
Déplacement : 1051 tonnes
Vitesse : 18 noeuds en surface, 7 noeuds en plongée
Rayon d'action : 7 555 milles à 12 noeuds en surface, 20 heures à 4 noeuds en plongée
Dimensions : 76 x 7 x 5
Armement : 6 tubes de 533 (4 à l'avant + 2 à l'arrière)
Torpilles emportées : 6 dans les tubes + 2 dans la soute arrière + 14 dans les soutes avant soit au total 22 torpilles.
Mines : ces U-bootes pouvaient aussi emporter 32 Mines = 6 torpilles.

Jean Ricard

Pour en savoir encore plus sur les sous marins, patientez jusqu'au prochain numéro de Casus Belli et l'Amiral vous confiera encore nombre d'autres conseils précieux.

Aéronaumatique...

Dans le N° 21 de Casus Belli je vous ai proposé de jouer Pearl Harbour. Etant donné le nombre d'avions engagés dans cette partie, il devenait urgent, mais alors vraiment urgent de trouver une solution au travail « bête et méchant » qui consiste pour l'arbitre (ou pour les joueurs) à tirer un nombre incalculable de lotos (1 par appareil) lorsque la DCA intervient. Même motif, même punition quand, les bombes étant lachées, on veut savoir combien ont touché l'objectif. Je vous indique donc aujourd'hui un moyen facile de solutionner ce problème :
Mais oui, bien sûr, c'est...... l'informatique !!!
Alors si vous êtes l'heureux possesseur d'un micro-ordinateur voici, pour commencer, 2 programmes qui feront travailler la « machine » à votre place. Je vous signale qu'ils sont composés en « Basic » de débutant, donc assimilables par tous. Et pouvant convenir à n'importe quel ordinateur. J'utilise personnellement un Canon X 07 avec son imprimante.
La seule différence si votre micro est d'une marque différente sera d'initier les « aléatoires ». Il s'agit dans le programme N° 1 DCA/AVIONS des lignes 105 et 110 et à la ligne 115 de l'instruction « X = 100 ». Vous n'aurez qu'à apporter la légère modification qui s'imposera y compris à la ligne 180.
Voyons ensemble ce que donne notre imprimante :
1 — Le % de chances de tir au but
2 — Le détail par type d'appareil du nombre d'avions descendus
3 — Le nombre, par types d'avions bombardant la cible.
Le 3ème renseignement vous permet de calculer le nombre de bombes larguées sur l'objectif, par catégorie de poids. Ce qui vous permet la mise en route du programme N° 2 qui calcule, lui, le nombre de bombes atteignant le but ainsi que leur poids.
Dans le prochain numéro de Casus Belli vous aurez deux autres programmes qui finiront le travail, à savoir :
Programme N° 3 = Calcul du nombre de points de dégâts sur la cible.
Programme N° 4 = Ventilation des points de dégâts si l'objectif est une base aérienne. L'ordinateur vous donnant le nombre d'appareils incendiés sur les pistes, celui des avions détruits dans les hangars et les points de dégâts infligés à la DCA et aux installations.

DCA/AVIONS

```
PROGRAMME AMIRAUTE N 1
100 LPRINT[2,0]
105 A=RND(0)
110 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X+1)
115 AV=0:K=0:X=100
120 CLS: INPUT"COMBIEN DE TYPES D'AVIONS
 ATTAQUANTS";TY
130 FOR I=1 TO TY:INPUT"NOMBRE,NOM";NO(I
),N$(I)
140 AV=AV+NO(I):NEXT I
150 INPUT"NOMBRE DE PIECES DE DCA";DC
156 LPRINT CHR$(13)
160 PO=INT((DC/AV)*5):LPRINT PO;"% DE CH
ANCES"
162 LPRINT"AVIONS ABATTUS:"
170 FOR I=1 TO TY:K=0:FOR J=1 TO NO(I)
180 IF FNR(X)<=PO THEN K=K+1
185 NEXT J:LPRINT K;N$(I)
190 NO(I)=NO(I)-K:NEXT I
191 LPRINT CHR$(10)
192 LPRINT"BOMBARDENT L'OBJECTIF:"
193 LPRINT CHR$(13)
194 FOR I=1 TO TY
195 LPRINT NO(I);N$(I) :NEXT I
198 CLS
199 END
```

```
 6 % DE CHANCES
AVIONS ABATTUS:
 2 JU-87
 1 JU-88
 0 HE-111

BOMBARDENT L'OBJECTIF:
 22 JU-87
 11 JU-88
 12 HE-111
```

Nombre de bombes atteignant leur objectif

```
PROGRAMME AMIRAUTE N 2
200 A=RND(0)
202 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X+1)
204 INPUT"COMBIEN DE TYPES DE BB LARGUEE
S";TY
206 FOR I=1 TO TY:INPUT"NOMBRE,POIDS";NO
(I),N$(I)
207 NEXT I
208 INPUT"% DE CHANCES AU BUT:";PO:K=0:X
=100
210 LPRINT"ONT ATTEINT L'OBJECTIF:"
212 FOR I=1 TO TY:K=0:FOR J=1 TO NO(I)
214 IF FNR(X)<=PO THEN K=K+1
216 NEXT J: LPRINT K;"BB DE ";N$(I);" KG
S"
218 NEXT I
219 END
```

Soit : 33 Bombes de 500 kg et 48 bombes de 250 kg, larguées avec 80 % de chances de toucher l'objectif.

```
EXEMPLE DE RESULTAT
ONT ATTEINT L'OBJECTIF:
 24 BB DE 500 KGS
 37 BB DE 250 KGS
```

Autre exemple de résultat :

```
ONT ATTEINT L'OBJECTIF:
 25 BB DE 500 KGS
 38 BB DE 250 KGS
```

Ludotique

THE ROBOT ODYSSEY 1

T***he robot odyssey*** est un programme visant à enseigner les rudiments de l'électronique au travers d'un jeu. Projet ambitieux, mais ô combien réussi ! Ce programme se compose de trois leçons, d'un laboratoire, et du jeu lui-même. Procédons par ordre :

— **Les leçons :** La première concerne l'anatomie des robots. Le principe de la leçon est simple mais génial : tout commence dans une pièce (que l'on voit comme sur un plan). On voit aussi marqué sur le sol : *« ceci est le curseur, on le déplace avec le clavier, le joystick ou la souris ».* Il y a aussi une sortie à cette pièce, avec une flèche indiquant la *« suite de la visite ».* En déplaçant le curseur (qui n'altère pas le texte de la leçon), on sort de la pièce, et on trouve une autre pièce, avec un texte différent. La leçon n'est qu'un vaste labyrinthe fléché avec du texte dans chaque pièce. On peut ainsi revenir en arrière à volonté, avancer au rythme voulu...

Au cours de cette leçon, on est invité à utiliser le curseur pour ramasser des objets, les déplacer, puis finalement examiner un robot. Et là, seconde surprise : on peut rentrer dans le robot : c'est en fait une grande pièce où l'on trouve différents connecteurs (les quatre réacteurs pour se propulser dans les quatre directions, les quatre « bumpers » pour détecter les murs et les objets (toujours dans les quatre directions), le bras manipulateur (pour attraper des objets), l'antenne (pour recevoir ou émettre un signal)...), ainsi qu'une batterie, un périscope (pour voir la pièce tout en étant dans le robot), un interrupteur (pour arrêter tout le robot)... En reliant les différents connecteurs entre eux, on programme en fait le robot pour une certaine tâche.

Le concept électrique est très simple : un connecteur est blanc si l'électricité ne passe pas dedans, et orange (gris si vous n'avez pas la couleur) dans le cas contraire. Durant la leçon, on apprend la différence entre une entrée (un réacteur a seulement une entrée ; si l'on alimente, le réacteur fonctionne), et une sortie (le « bumper » a une sortie : orange si le robot touche un objet, blanche dans le cas contraire). Puis on découvre qu'on peut mettre des objets dans un robot, et transporter le tout de pièces en pièces (même si le robot est capable de se déplacer tout seul).

Puis on découvre les autres robots (il y en a trois) ; on peut mettre un robot dans un autre robot qui lui même peut être dans le troisième robot ! On découvre aussi toute sortes de capteurs (un qui détecte si une clé est dans la pièce, etc...). Sur certains robots, ils sont branchés : on peut les arracher pour les rebrancher ailleurs ; dans cette leçon, on peut jouer le cancre en cassant les robots, en les démontant, et en ne faisant rien de ce que conseille la leçon !.

Au travers des autres leçons, on apprend à manipuler les portes logiques (et, non, ou exclusif...), et à construire des circuits intégrés (intégrés est le bon mot ; on peut mettre une puce dans une autre puce, elle même dans une autre puce, chacune contenant différentes liaisons avec différentes composants...). On peut ainsi fabriquer un robot se déplacant en suivant les murs, qui n'attrape des objets seulement si un crystal rechargeur de batterie est à gauche du robot, qui émet un bip pendant deux secondes après l'avoir attrapé, puis va se réfugier dans le coin en haut à gauche de l'écran, etc...

— **Le laboratoire ;** c'est là qu'on peut donner libre cours à son imagination pour créer des robots, tout le matériel étant à la disposition du joueur, même un labyrinthe que l'on peut retracer pour tester les robots. Son vrai nom est le laboratoire des innovations !

— **Le jeu lui-même :** Après un cauchemar, vous êtes précipité dans la cité des robots, Robotropolis, et avec trois robots pour vous aider, vous devez vous en échapper, en cinq phases : les égoûts, le métro, la ville, le centre de contrôle, et la voie des airs.

Chaque niveau pose des problèmes, de plus en plus difficiles ; il y a des sentinelles qui vous rattrapent toujours, vous empêchant d'aller où vous voulez. Il faut alors programmer un robot pour qu'il y aille à votre place... Dans le premier niveau, les trois robots sont déjà branchés pour accomplir chacun une épreuve ; il s'agit de les utiliser à bon escient. Après, il faut reprogrammer les robots, et les ennuis commencent...

The robot odyssey, édité par **The learning company** s'intègre dans toute une gamme de jeux éducatifs du même style (citons Rocky's boots). On attend avec impatience le *Robot odyssey 2 !* Que dire, si ce n'est que ce produit est vraiment un excellent programme, bien au dessus de tout ce qui s'est fait jusqu'à présent, et qu'il doit absolument rejoindre votre ludothèque ? Peut être que son prix (835 frs) est un peu excessif, mais c'est vraiment un très très grand jeu ! Pour Apple 64 K, moniteur couleur.

O.T

RETURN OF HERACLES

R***eturn of Heracles*** est une adaptation de jeu de rôle sur ordinateur, en anglais, conçu par l'auteur de *Ali Baba et les 40 voleurs.* Ce jeu se déroule en Grèce, avec pour toile de fond la mythologie grecque. Au travers de différents héros issus de cette mythologie, le joueur doit accomplir les douze travaux d'Hercule.

Certains de ces héros ont des capacités spéciales : Asclépius, le physicien, a acquis la maîtrise des plantes, et peut ainsi guérir les autres héros ; Achille, pour s'être baigné dans le Styx, possède une peau plus dure que la meilleure armure (sauf au talon, bien sûr)... Ces héros sont définis par quelques caractéristiques : Agilité, Force, Vitesse. Ils ne peuvent porter que deux armes : une épée pour frapper à une case de distance, et une dague pour le combat au corps à corps (quand deux (ou plus !) antagonistes sont sur la même case). Ces armes peuvent être de bonne ou de piètre qualité (elles cassent plus ou moins facilement en combat). Les héros ne peuvent par ailleurs porter qu'une seule armure.

Chacun agit à tour de rôle, et, comme on peut appeller un bon nombre de héros, il peut y en avoir partout sur la carte. Certains peuvent être en train de se reposer tandis que d'autres combattent, à l'autre bout de la Grèce. On voit l'immense avantage de *Return of Heracles* par rapport à d'autres jeux de rôle comme *Ultima* ou *Wizardry :* les personnages ne sont pas obligés de rester ensemble, ils peuvent aller où ils veulent, et ne sont pas limités à quatre ou six : on peut jouer simultanément avec 30 personnages.

Le combat est très rigoureux : un personnage a 3,125 fois sa Dexterité chances sur 100 d'atteindre son adversaire, pourcentage modifié par une douzaine de paramètres, (- 9,38 % si la victime se défend et n'attaque pas, + 31,25 %, si la victime est inconsciente...). Tous ces paramètres sont donnés dans la notice, ainsi qu'un remarquable glossaire (huit pages) sur la mythologie grecque.

Le jeu se déroule sur la carte de la Grèce, schématisée par des cases : parmi elles, on trouve la mer, la terre, et... des portes. Le jeu est entièrement basé sur un système de portes, que Janus, dieu des passages, ouvre et ferme à sa guise. Lorsqu'un héro entre dans une porte, il se retrouve dans un autre lieu, qui peut être une ville (Athènes, Iolcus...), ou un endroit particulier (une forêt, des marais, le mont Olympe, l'oracle de Zeus...). Dans ces endroits, on peut trouver d'autres héros, des énigmes, des monstres, et d'autres portes... On peut ainsi se promener de lieux en lieux à travers des portes.

Ainsi ai-je pu pénétrer, par l'intermédiaire d'un héro, dans la ville de Troie en me cachant dans le cheval que les Troyens ont poussé dans leur ville, héro qui a ensuite ouvert de l'intérieur les portes de la ville, permettant aux autres de le rejoindre pour délivrer la belle Hélène, je suis tombé de Charybde en Scylla, ai été transformé en crapaud par Circé qui m'a finalement rendu ma forme première, j'ai tué le lion de Némée, en ai pris la fourrure pour m'en faire une armure, ai visité le palais de Cnosssos, en Crète, Athena m'a donné la jeunesse éternelle, j'ai fondé une ville, j'ai répondu à la question du Sphinx...

Tout ça pour dire que ce jeu est réellement passionnant, et que, vu son prix (450 frs, ce qui pour un jeu américain, est raisonnable), vous n'avez aucune excuse de ne pas l'avoir dans votre ludothèque. De **Quality Software.**

O.T.

CARRIER FORCE

— ou : *« Comment faire mieux avec des bits qu'avec du carton »*

De prime d'abord, on pourrait penser qu'un wargame sur ordinateur éclipse facilement son équivalent en carton. Mais la réalité est bien différente !

Pour *SSI,* Gary Grisby par trois fois a commis des jeux qui, bien que non dénués d'intérêt, ressemblaient plus à des jeux de stock qu'à des batailles : *North Atlantic'86, Bomb Alley* et *Guadalcanal campaign.* Alors Mr Grigsby s'est plongé dans de bons auteurs : il a étudié deux très bons jeux sur carton *C.V.* (la bataille de Midway selon Yaquinto) et son « père » du même auteur, *Flat Top* (Avalon Hill). Et il a (presque) tout copié ! Et puis bien sûr, gros « plus » pour lui, l'ordinateur lui a

permis d'assurer l'invisibilité réciproque totale des adversaires, sans qu'il soit besoin d'un arbitre ou de compromis peu réalistes.

Le résultat s'appelle *Carrier Force* (SSI), et permet de retracer, au choix, les batailles de la mer de Corail, de Midway, des Salomons ou de Santa-Cruz.

L'un des principaux défauts de *Guadalcanal*, l'échelle de temps (1 tour = 12 heures) disparaît. Dans *Carrier Force*, comme dans *C.V.* et *Flat Top*, 1 tour = 1 heure, et les batailles sus-citées peuvent s'étaler respectivement sur 5, 4, 2 et 2 jours. Calculez le nombre de tours ! (chacun dure de 5 à 20 minutes...) Mais le jeu en vaut la chandelle.

Tout est prévu. Chaque navire, chaque avion impliqué est présent, avec ses caractéristiques de vitesse, d'armement et de résistance. Les porte-avions se mettent face au vent pour lancer ou recevoir leurs avions - ce qui peut les ralentir considérablement.

Il faut choisir : préparer un raid et couvrir le pont d'avions bourrés d'explosifs - la belle cible ! - ou rentrer tout le monde dans les soutes ? - Les Américains, grâce au radar, jouissent ici d'un immense avantage : ils sont prévenus de l'approche des Japonais et peuvent alors dégager leurs ponts.

Les avions de reconnaissance sillonnent le ciel, à la recherche de l'adversaire... Mais même s'ils le survolent et qu'il fait beau, ils peuvent le rater ! Idem d'ailleurs pour les bombardiers, qui doivent tourner au-dessus de la position présumée de l'adversaire alors que l'essence s'épuise dans leurs réservoirs... Ici, c'est le Japonais, aux avions plus rapides et plus endurants, qui a l'avantage.

Et c'est le combat ! Staccato des mitrailleuses (avez-vous pensé à une escorte de chasse ?), explosions de bombes et de torpilles (arh, l'infâme Bleass-Leavitt qui n'atteint presque jamais son but ! Le joueur est alors dans la peau de l'amiral qui se ronge les ongles en écoutant les cris de ses pilotes à la radio, espérant que, si un coup porte, il aura la chance d'incendier le navire touché.

Bref ! Je ne vais pas vous raconter mes campagnes. Sachez que la chance des Américains à Midway (dans la vraie bataille !) a été fa-bu-leuse (l'avion du croiseur Tone qui avait du retard, vous savez ? Sinon, lisez d'urgence le bouquin de Bernard Millot, « la Bataille de Midway », coll. Docavia, Ed. Larivière). Moi, je n'en ai pas eu autant...

Alors, Mr Grigsby a-t-il cette fois battu les pousseurs de carton ? Presque. Le graphisme, vous savez... Bien sûr, ça ne sert à rien, mais c'est si joli de voir des petites silhouettes d'avions au lieu d'un spot qui se déplace sur une carte stylisée, et des colonnes de noms et de chiffres.

Mais trêve de jérémiades : *Carrier Force* est vraiment un excellent jeu, d'autant qu'il est simple à jouer, que les réactions de l'ordinateur ne sont pas trop longues, et que le programme applique assez bien les principes établis par les stratèges japonais (seul camp qu'il puisse jouer). Quand, à la fin d'une journée complète (13 tours) de recherches infructueuses (où sont-ils, bon sang !) avec au ventre la peur que « l'autre » ne vous trouve le premier, vos hydravions de reconnaissance découvriront enfin la flotte adverse dans les rayons du soleil couchant... Alleluia ! - Youpi, selon les goûts. Vous comprendrez ce que « jeu de simulation » veut dire.

Carrier Force, pour Apple II 48 K.

Franck Stora

Si, commerce oblige, ses descriptions sont exemptes de critiques, le nouveau catalogue **SIVEA « informatique domestiques »** constitue néanmoins un recueil très pratique et en couleur des logiciels de jeux disponibles, sur Apple, Commodore, ou Atari ; en plus, bien sûr, des matériels et accessoires de ces machines (20 F, ou 30 F, par correspondance chez Sivea - 31, Bd des Batignolles - 75017 Paris.

Dans la lignée du programme *Création de PNJ*, paru dans Casus 20, voici un programme illustrant l'article *Les Métiers des citadins* : l'ordinateur gère les différents tableaux et lancers de dés. Mais ce programme a surtout pour but de donner un exemple de traitement de tableaux aléatoires. En modifiant les données du programme, vous pourrez faire gérer à l'ordinateur n'importe quels tableaux, reliés entre eux.

Par exemple, la dizaine de pages du Guide du maitre du donjon, qui tire des objets magiques au hasard (comme des gadgets à la loterie), peut très bien être adaptée. On peut aussi définir un ensemble de tableaux, imbriqués les uns dans les autres, pour générer n'importe quoi : par exemple, un portrait robot : les tableaux tireraient la stature puis la forme du visage puis la forme des yeux, leur couleur...

Il n'y a que deux limitations : la mémoire (on peut toujours mettre le tableau dans un fichier sur le disque), et le fait qu'on ne peut tenir compte des résultats précédents.

Tous ces tableaux sont regroupés dans un grand tableau, nommé judicieusement TA$(...). En voici la structure :
100 : Nombre de faces du dé à tirer
4 : Pour les résultats entre 1 et 4 compris,
3 : On tire un dé à 3 faces, et on obtient :
Lille : Lille si le dé fait 1, et on arrête la procédure,
Roubaix : Roubaix si le dé fait 2 (et on arrête),
2 Tourcoing : ou Tourcoing, mais on continue à tirer sur le tableau 2
5 : Pour les résultats du d100 entre 5 (résultat à faire précédemment + 1) et 5 (c'est-à-dire 5)
1 : On tire un dé à une face (donc pas de choix, le résultat est :)
5Shoot again : Shoot again, puis on retire sur le tableau 5
... ici on peut mettre les cas de 6 à 98...
100 : Pour les résultats entre 99 et 100 compris,
2 : On tire un dé à deux faces,
Boum : Pour obtenir un résultat. L'intérêt de mettre deux fois le
Boum : même résultat m'échappe complètement...

Vous pouvez bien sûr modifier le nombre de faces des dés à tirer : on peut prendre un dé à 1000 faces, voire même à 237 ou à 849 faces si vos tableaux sont si bien pensés qu'ils ne fonctionnent qu'avec ce type de dés.

Lorsque le résultat d'un tirage est précédé d'un point, cela signifie que la procédure de tirage s'arrête là. Si c'est un gros chiffre, il faut retirer sur le tableau correspondant, qui se trouve quelque part dans le grand tableau. Pour le repérer, il existe un tableau numérique, TP (...), qui répertorie la position des tableaux auxiliaires dans le grand tableau. Ainsi, s'il faut tirer sur le tableau 2, celui-ci se trouve dans TA$(...) à partir de l'indice TP (2). Le tableau 0 commence au début de TA$(...). C'est d'ailleurs sur le tableau 0 que le premier lancer est effectué. Si vous voulez imbriquer plus de 10 tableaux, il faut modifier le programme pour que les deux premiers caractères du résultat d'un tirage donne le numéro du tableau (cela autorise 100 tableaux). Pour cela, il faut modifier la ligne 10250. Pour deux caractères significatifs, mettre MID$(CH$,3) et LEFT$(CH$, 2). Il faut aussi mettre à la ligne 10260, TC$ = « ... », tout résultat précédé de « ... » arrêtant la procédure.

On peut noter une ruse pour des cas de tableaux simples, par exemple tirer un dé à 20 faces, avec un résultat différent par face. La structure normale donnerait :
20 : 1d20
1 : Si le résultat est 1,
Tirage 1 : Tirage 1,
2 : Si le résultat est 2,
Tirage 2 : Tirage 2
3 : Si le résultat est 3,
2 Tirage 3 : (Ici on retire sur le tableau 2).
...etc...

La ruse est de mettre :
1 : On tire un dé à une face,
1 : Si le résultat est 1 (ce qui est probable),
20 : On tire un dé à 20 faces,
Tirage 1 : Et on obtient les résultats...
Tirage 2 : Cela économise de la place en mémoire.
2 tirage 3 : Ici, on retire sur le tableau 2.
...etc...

Il faut noter que ce programme est destiné à être joint au programme « *Création de PNJ* ». Il suffit de charger celui-ci, de taper le listing ci-dessous, et de sauver le tout. Un menu général se trouve entre les lignes 10 et 30 : il renvoie aux différents programmes. En modifiant la variable MENU, à la ligne 11, et le ON...GOTO... de la ligne 30, vous pouvez joindre plusieurs programmes dans le même (en mettant dans le tableau A$(...) les titres des sous-programmes).

Avec une bonne dose d'imagination, il est possible de générer des bestioles vraiment cthulesques (brrr...), ou des entités surréalistes des plus délirantes...

Olivier Tubach

```
1  REM *************************
2  REM *                       *
3  REM * METIERS DES CITADINS *
4  REM *                       *
5  REM *  PAR OLIVIER TUBACH   *
6  REM *                       *
7  REM *    CASUS BELLI 23     *
8  REM *                       *
9  REM *************************
10 TR$ = "----------------------
   ----------------"
11 MENU = 2: REM NOMBRE  DE CHOIX

12 A$(1) = "1 -> CREATION DE PNJ
          (CASUS 20)"
13 A$(2) = "2 -> METIERS DES CITA
   DINS   (CASUS 23)"
14 A$(3) = "3 -> AUTRES PROGRAMME
   S...   (CASUS....)"
20  HOME : PRINT "> > CREATION D'
    EVENEMENTS ALEATOIRES < <";:
    PRINT TR$"-"
21  PRINT : FOR I = 1 TO MENU: FOR
    J = 1 TO 6 - MENU: PRINT : NEXT
    : PRINT A$(I): NEXT
22  VTAB 23: REM CURSEUR LIGNE 23

23  PRINT TR$: PRINT "> > ENTREZ
    VOTRE CHOIX  > <  (1-"MENU")
     < <";
24  HTAB 26: REM CURSEUR COLONNE
    26
25  GOSUB 40000: IF Z$ < "1" OR Z
    $ >  STR$ (MENU) THEN 25
26  PRINT Z$
30  ON  VAL (Z$) GOTO 40,10000,20
    000
10000  REM --------------------
10001  REM DEBUT DU PROGRAMME
10002  REM METIERS DES CITADINS
10003  REM --------------------
10004  FOR I = 1 TO 88: READ A$
10005  NEXT
10006  REM SAUTE LES DONNEES DU
10007  REM PROG CREATION PNJ
10008  REM POUR LIRE CELLE DE
10009  REM METIERS ET CITADINS
10010  REM -> ENLEVER LES LIGNES
10011  REM 10005 & 10006 SI VOUS
10012  REM N'AVEZ PAS REUNI LES
10013  REM DEUX PROGRAMMES
10014  REM --------------------
10015  DIM TA$(440),TP(10)
10016 TR$ = "-------------------
   ------------------"
10017  DEF  FN R(I) =  INT ( RND
   (1) * I) + 1
10018  REM FN R(20)= 1D20...
10019  REM --------------------
10020  REM LECTURE DES TABLEAUX !

10021  HOME : REM EFFACE L'ECRAN
10022  VTAB 12: REM VA LIGNE 12
10024  PRINT  TAB( 10)"LECTURE DE
    S TABLEAUX..."
10027  FOR I = 0 TO 433: READ TA$
    (I): NEXT
10030  FOR I = 0 TO 10: READ TP(I
    ): NEXT
10031 MO$(0) = "LANCERS AFFICHES"
    :MO$(1) = "LANCERS NON AFFIC
    HES"
10033  REM --------------------
10050  HOME :A$ = "METIERS DES CI
    TADINS": GOSUB 41000:A$ = "<
     TABLEAUX PAR CYRIL RAYER >"

10060  GOSUB 41000
10070  PRINT TR$: PRINT : PRINT :
     PRINT :A$ = "APPUYEZ SUR :"
    : GOSUB 41000
10080  PRINT : PRINT :A$ = ">R< P
    OUR REVENIR AU MENU": GOSUB
    41000: PRINT : PRINT
10085  PRINT " >M< POUR TIRER UN
    METIER MANUELLEMENT"
10090  PRINT : PRINT : PRINT " >A
    < POUR TIRER UN METIER ALEAT
    OIREMENT": PRINT : PRINT
10095 A$ = ">C< POUR CHANGER LE M
    ODE": GOSUB 41000
10100  PRINT : PRINT :A$ = "MODE
    : " + MO$(MO): GOSUB 41000
10105  PRINT TR$: PRINT "
    QUEL EST VOTRE CHOIX  ? ";
10110  GOSUB 40000: IF Z$ <  > "M
    " AND Z$ <  > "A" AND Z$ <  >
    "R" AND Z$ <  > "C" THEN 101
    10
10120  IF Z$ = "R" THEN  RUN
10130 MA = 0: IF Z$ = "M" THEN MA
     = 1
10135  IF Z$ = "C" THEN MO = 1 -
    MO: GOTO 10050
10140  GOSUB 10150: GOTO 10050
10150  HOME :A$ = "TIRAGE DU METI
    ER": GOSUB 41000: PRINT TR$
10155  REM FOR I = 1 TO 4: PRINT
    : NEXT : PRINT TR$
10160 PT = 0: GOSUB 10200:PT = TP
    (10): PRINT "METIERS CACHES
    : ";: GOSUB 10200: PRINT TR$

10165  REM FOR I = 1 TO 4: PRINT
    : NEXT : PRINT TR$
10170 A$ = "> APPUYEZ SUR UNE TOU
    CHE <": GOSUB 41000: GOSUB 4
    0000: RETURN
10196  REM --------------------
10197  REM * ROUTINE PRINCIPALE *

10200 DI =  VAL (TA$(PT)): IF DI =
     1 THEN D = 1: GOTO 10210
10205  GOSUB 10800
10210 PT = PT + 1
10220  IF D >  VAL (TA$(PT)) THEN
     PT = PT +  VAL (TA$(PT + 1))
      + 2: GOTO 10220
10230 DI =  VAL (TA$(PT + 1))
10235  IF DI = 1 THEN D = 1: GOTO
     10250
10240  GOSUB 10800
10250 CH$ = TA$(PT + D + 1): PRINT
     "--> " MID$ (CH$,2):TC$ =  LEFT$
     (CH$,1)
10260  IF TC$ = "." THEN  RETURN

10270 TA =  VAL (TC$):PT = TP(TA)
     : GOTO 10200
10300  REM  FIN DE LA ROUTINE !
10310  REM --------------------
10320  REM
10800  IF MA <  > 0 THEN 10810
10803 D =  FN R(DI): IF MO = 0 THEN
     PRINT "1D"DI" = "D
10805  RETURN
10810  PRINT "TIREZ 1D"DI". S'IL
     VOUS PLAIT."
10815  INPUT "QUEL EST LE RESULTA
     T ? ";D$:D =  VAL (D$)
10820  IF D < 1 OR D > DI OR D <
     >  INT (D) THEN 10810
10830  RETURN
39999  REM --------------------
40000  GET Z$: REM ATTEND UNE
40020  REM TOUCHE,LA MET DANS Z$
40030 Z =  VAL (Z$): RETURN
40999  REM --------------------
41000  REM CENTRE A$
41010 B =  INT (20 - ( LEN (A$)
     2)): IF B =  < 0 THEN B = 1
41020  PRINT  TAB( B)A$: RETURN
55000  REM --------------------
55001  REM DONNEES DU PROGRAMME
55002  REM METIERS DES CITADINS
55003  DATA 100
55004  DATA 1,4
55005  DATA .MARCHAND DE LIVRES
55006  DATA .BOUQUINISTE
55007  DATA .LINGUISTE
55008  DATA .HISTORIEN
55009  DATA 2,3
55010  DATA .RENTIER
55011  DATA .PROPRIETAIRE IMMOBIL
     IER
55012  DATA .ARMATEUR
55013  DATA 3,6
55014  DATA .BIJOUTIER
55015  DATA .ORFEVRE
55016  DATA .HORLOGER
55017  DATA .LAPIDAIRE
55018  DATA .ANTIQUAIRE
55019  DATA .EXPERT EN OEUVRES D'
     ART
55020  DATA 4,6
55021  DATA .BANQUIER
55022  DATA .PRETEUR SUR GAGE
55023  DATA .CHANGEUR
55024  DATA .USURIER
55025  DATA .BOOKMAKER
55026  DATA .MONNAYEUR
55027  DATA 7,1
55028  DATA .PECHEUR
55029  DATA 8,4
55030  DATA .PRETRE
55031  DATA .RELIGIEUX
55032  DATA .PELERIN
55033  DATA .CLERC (JEUNE RELIGIE
     UX)
55034  DATA 9,3
55035  DATA .TANNEUR
55036  DATA .FOURREUR
55037  DATA .TAXIDERMISTE
55038  DATA 10,2
55039  DATA .BUCHERON
55040  DATA .CHARBONNIER (CHARBON
     DE BOIS)
55041  DATA 11,1
55042  DATA .MINEUR
55043  DATA 14,1
55044  DATA .CHASSEUR
55045  DATA 15,3
55046  DATA .SCOUT
55047  DATA .PISTEUR
55048  DATA .ECLAIREUR
55049  DATA 16,8
55050  DATA .TAILLEUR
55051  DATA .TISSERAND
55052  DATA .TEINTURIER
55053  DATA .DRAPIER
55054  DATA .FEUTRIER
55055  DATA .CHAPELIER
55056  DATA .GANTIER
55057  DATA .BLANCHISSEUR
55058  DATA 17,8
55059  DATA .FORGERON
55060  DATA .SERRURIER
55061  DATA .CHAUDRONNIER
55062  DATA .CHARRON
55063  DATA .VOITURIER

55064  DATA .TONNELIER
55065  DATA .MECANICIEN
55066  DATA .DINANDIER
55067  DATA 18,3
55068  DATA .SCRIBE
55069  DATA .ECRIVAIN PUBLIC
55070  DATA .FABRIQUANT D'ENCRE E
     T DE PARCHEMIN
55071  DATA 19,4
55072  DATA .CHARPENTIER
55073  DATA .MENUISIER
55074  DATA .EBENISTE
55075  DATA .TOURNEUR DE BOIS
55076  DATA 20,3
55077  DATA .FABRIQUANT DE BATEAU
     X
55078  DATA .FABRIQUANT DE VOILES
55079  DATA .FABRIQUANT DE CORDES
     ET FILETS
55080  DATA 21,4
55081  DATA .VANNIER
55082  DATA .SAVETIER
55083  DATA .CORDONNIER
55084  DATA .SABOTIER
55085  DATA 24,4
55086  DATA .VENDEUR D'HUILE
55087  DATA .VENDEUR DE SEL
55088  DATA .VINAIGRIER
55089  DATA .MARCHAND D'EPICES
55090  DATA 25,5
55091  DATA .COIFFEUR
55092  DATA .BARBIER
55093  DATA .PERRUQUIER
55094  DATA .ESTHETICIEN
55095  DATA .OPTICIEN
55096  DATA 26,5
55097  DATA .HERBORISTE
55098  DATA .APOTICAIRE
55099  DATA .GUERISSEUR
55100  DATA .ARRACHEUR DE DENTS
55101  DATA .SAGE-FEMME
55102  DATA 37,1
55103  DATA 1MILITAIRE
55104  DATA 43,4
55105  DATA .ELEVEUR
55106  DATA .GARCON DE FERME
55107  DATA .BERGER
55108  DATA 3GARDIEN DE TROUPEAU
55109  DATA 64,1
55110  DATA .MARAICHER
55111  DATA .TRAVAILLEUR AGRICOLE

55112  DATA .TRAVAILLEUR AGRICOLE

55113  DATA .TRAVAILLEUR AGRICOLE

55114  DATA 65,1
55115  DATA 4SERVICES URBAINS
55116  DATA 66,6
55117  DATA .MUSICIEN
55118  DATA .DANSEUR
55119  DATA .ACTEUR
55120  DATA .CHANTEUR
55121  DATA .HUMORISTE
55122  DATA .CHANSONNIER
55123  DATA 67,6
55124  DATA .SCULPTEUR
55125  DATA .PEINTRE
55126  DATA .DESSINATEUR
55127  DATA .POETE-ECRIVAIN
55128  DATA .COMPOSITEUR
55129  DATA .TAPISSIER (FABRIQUAN
     T)
55130  DATA 68,6
55131  DATA .COMMIS
55132  DATA .SERVEUR
55133  DATA .DOMESTIQUE
55134  DATA .GATE-SAUCE
55135  DATA .PLONGEUR
55136  DATA .PALEFRENIER
55137  DATA 70,1
55138  DATA 6MARIN
55139  DATA 71,3
55140  DATA .CONVOYEUR
55141  DATA .CARAVANNIER
55142  DATA .CONDUCTEUR DE CHARET
     TE MARCHANDE
55143  DATA 72,6
55144  DATA .CLOCHARD
55145  DATA .ERMITE
55146  DATA .MARGINAL
55147  DATA .CRIEUR PUBLIC
55148  DATA .SANS EMPLOI
55149  DATA .HOMME A TOUT FAIRE
55150  DATA 73,5
55151  DATA .COUTELIER
55152  DATA .ARMURIER
55153  DATA .FABRIQUANT D'AIGUILL
     ES
55154  DATA .VENDEUR D'ARCS
55155  DATA .REMOULEUR AIGUISEUR
55156  DATA 74,6
55157  DATA .JUGE
55158  DATA .PROCUREUR
55159  DATA .AVOCAT
55160  DATA .DEPUTE
55161  DATA .PROFESSIONS POLITIQU
     ES
55162  DATA .COLLECTEUR D'IMPOTS
55163  DATA 75,8
55164  DATA .GARDE CIVIL
55165  DATA .GARDE CIVIL
55166  DATA .POLICIER PRIVE
55167  DATA .SBIRES
55168  DATA .GARDE DU CORPS
55169  DATA .SPECIALISTE DE PIEGE
     S ET D'ARMES ETRANGES
55170  DATA .BOURREAU
55171  DATA .GEOLIER
55172  DATA 76,6
55173  DATA .HOTTIER
55174  DATA .JOUGIER
55175  DATA .SELLIER-BOURELLIER
55176  DATA .CEINTURIER
55177  DATA .FABRIQUANT DE CHARET
     TE
55178  DATA .MERCIER
55179  DATA 77,1
55180  DATA .PALUDIER (TRAVAILLE
     DANS LES MARAIS SALANTS)
55181  DATA 78,5
55182  DATA .AUBERGISTE
55183  DATA .CUISINIER
55184  DATA .TAVERNIER
55185  DATA .RESTAURANT
55186  DATA .HOTELIER
55187  DATA 79,3
55188  DATA .FABRIQUANT DE DRAPEA
     UX
55189  DATA .FABRIQUANT D'ENSEIGN
     ES
55190  DATA .FABRIQUANT DE BLASON
     S
55191  DATA 80,3
55192  DATA .MARBRIER
55193  DATA .MACON
55194  DATA .TERRASSIER
55195  DATA 81,4
55196  DATA .PLATRIER
55197  DATA .VERRIER
55198  DATA .PEINTRE EN BATIMENTS

55199  DATA .TAPISSIER
55200  DATA 82,3
55201  DATA .COUVREUR
55202  DATA .RAMONEUR
55203  DATA .ARDOISIER
55204  DATA 93,1
55205  DATA 9OUVRIER
55206  DATA 94,1
55207  DATA 5ETRANGER EN VILLE
55208  DATA 95,1
55209  DATA 7ENSEIGNANT
55210  DATA 96,4
55211  DATA .VENDEUR DE MONTURE
55212  DATA .VETERINAIRE
55213  DATA .OISELEUR
55214  DATA .VENDEUR D'ANIMAUX DI
     VERS
55215  DATA 97,6
55216  DATA .FOREUR
55217  DATA .PUISATIER
55218  DATA .SOURCIER
55219  DATA .POMPES FUNEBRES
55220  DATA .FOSSOYEUR
55221  DATA .EMBAUMEUR
55222  DATA 98,12
55223  DATA .BOUCHER
55224  DATA .CHARCUTIER
55225  DATA .POISSONIER
55226  DATA .EPICIER
55227  DATA .BOULANGER
55228  DATA .PATISSIER
55229  DATA .CONFISEUR
55230  DATA .LAITIER
55231  DATA .FROMAGER
55232  DATA .SAIGNEUR
55233  DATA .ROTISSEUR
55234  DATA .VITICULTEUR-VIGNERON

55235  DATA 99,3
55236  DATA .VENDEUR DE FOIN
55237  DATA .VENDEUR DE BOIS
55238  DATA .VENDEUR DE COMBUSTIB
     LE
55239  DATA 100,1
55240  DATA .PERSONNAGE DE MDM (C
     F TABLE DU D.M.G.)
55241  REM ------------------
55242  REM  ** TABLEAU A **
55243  DATA 1,1,20
55244  DATA 1MERCENAIRE
55245  DATA 2ARCHER-ARC LONG
55246  DATA 2ARCHER-ARC COURT
55247  DATA 2ARTILLEUR
55248  DATA 2ARBALETRIER
55249  DATA 2FANTASSIN LOURD
55250  DATA 2FANTASSIN LEGER
55251  DATA 2FANTASSIN LANCIER
55252  DATA 2HOLIBAR LOURD
55253  DATA 2HOLIBAR LEGER
55254  DATA 2CAVALIER LEGER
55255  DATA 2CAVALIER LOURD
55256  DATA 2CAVALIER MOYEN
55257  DATA 2CAVALIER-ARCHER
55258  DATA 2SAPEUR-FOREUR
55259  DATA 1TROUPES D'ELITE
55260  DATA 2SCOUT PISTEUR ECLAIR
     EUR
55261  DATA 2FRONDEUR
55262  DATA 2MARIN/EQUIPAGE
55263  DATA 2MARIN COMBATTANT
55264  REM ------------------L_
55265  REM   ** TABLEAU A' **
55266  DATA 100
55267  DATA 10,1
55268  DATA .ADJUDANT
55269  DATA 15,1
55270  DATA .SERGENT
55271  DATA 18,1
55272  DATA .CAPORAL
55273  DATA 20,1
55274  DATA .CAPITAINE
55275  DATA 21,1
55276  DATA .LIEUTENANT
55277  DATA 22,1
55278  DATA .LT-COLONEL
55279  DATA 23,5
55280  DATA .COLONEL
55281  DATA .COLONEL
55282  DATA .COLONEL
55283  DATA .MAJOR
55284  DATA .GENERAL
55285  DATA 100,1
55286  DATA .SIMPLE SOLDAT
55287  REM --------------------
55288  REM  ** TABLEAU B **
55289  DATA 1,1,8
55290  DATA .PORC
55291  DATA .CHEVAL
55292  DATA .MOUTON
55293  DATA .BOVIN
55294  DATA .CHEVRE
55295  DATA .ANE ET MULE
55296  DATA .VOLAILLE
55297  DATA .POISSON (PISCICULTEU
     R)
55298  REM --------------------
55299  REM    ** TRABLEAU C **
55300  DATA 1,1,10
55301  DATA .TRANSPORT
55302  DATA .EGOUTIER
55303  DATA .MESSAGER
55304  DATA .ENTRETENEUR/NETTOYEU
     R/CANTONIER
55305  DATA .PONTS ET CHAUSSEE
55306  DATA .GEOMETRE
55307  DATA .POLICIER OU GARDE CH
     ASSE
55308  DATA .POMPIER
55309  DATA .RESPONSABLE DE L'HYG
     IENE ET DE L'EAU
55310  DATA .PAYSAGISTE/EAU ET FO
     RET JARDINIER
55311  REM --------------------
55312  REM    ** TABLEAU D **
55313  DATA 1,1,7
55314  DATA 6BALADIN
55315  DATA .ACTEUR AMBULANT OU T
     ROUBADOUR
55316  DATA .MARCHAND/BUSINESSMAN

55317  DATA .MARCHAND/BUSINESSMAN

55318  DATA 0VISITEUR
55319  DATA 0VISITEUR
55320  DATA 0VISITEUR
55321  REM --------------------
55322  REM    ** TABLEAU D' **
55323  DATA 1,1,10
55324  DATA .JONGLEUR
55325  DATA .MIME
55326  DATA .ACROBATE
55327  DATA .MUSICIEN
55328  DATA .BATELIER
55329  DATA .ACTEUR
55330  DATA .MONTREUR D'OURS
55331  DATA .CHANTEUR
55332  DATA .DANSEUR
55333  DATA .EQUILIBRISTE
55334  REM --------------------
55335  REM    ** TABLEAU E **
55336  DATA 1,1,12
55337  DATA .MAGIE
55338  DATA .ECRITURE/LECTURE
55339  DATA .RELIGION
55340  DATA .LANGUES
55341  DATA .PHILOSOPHIE
55342  DATA .HISTOIRE
55343  DATA .ZOOLOGIE
55344  DATA .MECANIQUE
55345  DATA .ASTROLOGIE
55346  DATA .SPORTS
55347  DATA .ARTS
55348  DATA .GUERRE
55349  REM --------------------
55350  REM   **   MARINS   **
55351  DATA 100
55352  DATA 4,1
55353  DATA .COMMANDANT DE BORD
55354  DATA 100,1
55355  DATA .CIVIL ET MARCHAND
55356  REM --------------------
55357  REM   **  OUVRIERS  **
55358  DATA 6
55359  DATA 1,1
55360  DATA .DANS LA BRIQUE ET LA
     PIERRE
55361  DATA 6,1
55362  DATA .DANS LE TEXTILE
55363  REM --------------------
55364  REM  ** METIERS CACHES **
55365  DATA 100
55366  DATA 98,1
55367  DATA .RIEN
55368  DATA 99,2
55369  DATA .TRAVAILLEUR AU NOIR
55370  DATA .TRAFIQUANT DE DROGUE

55371  DATA 100,10
55372  DATA .VENDEUR DE POISON
55373  DATA .MANIAQUE
55374  DATA .PROXENETE
55375  DATA .RECELEUR
55376  DATA .CAMBRIOLEUR
55377  DATA .CONTREBANDIER
55378  DATA .AGITATEUR ET PROVOCA
     TEUR
55379  DATA .CONSPIRATEUR
55380  DATA .ESPION
55381  DATA .CRIMINEL NON DECOUVE
     RT
55382  REM --------------------
55383  REM INDICES DU TABLEAU
55384  REM TA$(...), ENDROIT OU
55385  REM DEBUTENT LES AUTRES
55386  REM TABLEAUX. PAR EXEMPLE
55387  REM LE TABLEAU A (NO 1)
55388  REM SE SITUE DANS TA$(..)
55389  REM A PARTIR DE 286
55390  REM (LE TABLEAU 0 EST LE
55391  REM TABLEAU INITIAL,
55392  REM UTILISE POUR LE
55393  REM PREMIER LANCER DE DE
55394  REM
55395  DATA 0,286,309,338,349,362
     ,372,385,400,407,414
55396  REM
55397  REM FIN DU PROGRAMME
55398  REM METIERS DES CITADINS
55399  REM --------------------
```

C'EST UN PROG POUR MICRO SCOPE?..

Les métiers des citadins



L'improvisation vous déconcerte et pourtant, vous ne pouvez perpétuellement éviter les situations imprévues, comme un tour en ville.
Cette aide de jeu vous permettra de donner plus de réalisme à vos personnages-non joueurs, et même d'adapter leur attitude face aux aventuriers en fonction de leur métier (officiel ou... inavoué !)
Une table à lire directement à titre de support pour votre imagination, ou à utiliser avec des dés (en ignorant tout de même les résultats trop incompatibles avec votre scénario...).

Vous trouverez la version « informatique » de ces tableaux dans la rubrique ludotique.

Une épée à la main, une hache dans l'autre et une dague entre les dents — Que ne ferait-on pas pour les lecteurs de Casus Belli — croisant les doigts et priant mon dieu, sous la pluie de fireballs et de flèches je suis enfin parvenu à arracher ces tables à leurs gardiens. Les voici enfin traduites (je doute que vous parliez d'Elfe ou le Gnome) : petits veinards ! Tirez d'abord un dé de pourcentage, le résultat vous indique une rangée, tirez ensuite le dé indiqué au début de cette rangée et vous obtiendrez ainsi un métier. Cependant il est possible que vous deviez vous référer à une sous table (lettres A, A', B, etc...).
Vous aurez aussi affaire à certains signes dont voici la signification :
d4 = jouer un dé à 4 faces.
* = métier que l'on trouve aussi dans les villages.
(métier) = c'est un métier très discutable.

Bibliographie :

« *le travail au moyen âge* : j. Heers. Chez le Point des Connaissances.
« *Les cris de la ville* » Massin - Chez Gallimard.
« *la civilisation romaine* » p. Grimal.
« *la civilisation grecque* » f. Chamoux.
« *la civilisation de l'Europe médievale* »
« *la civilisation de l'occident médiéval* » tout les deux de j. Legoff
« *la vie d'un chevalier au temps des croisades* » J. Gilbert/J.P. Colbus.

Cyril Rayer

D 100	second tirage	Métiers rencontrés
01	d4	1 marchand de livres - 2 bouqiniste - 3 linguiste - 4 historien.
02	d3	1 rentier - 2 propriétaire mobilier - 3 armateur.
03	d6	1 bijoutier - 2 orfèvre - 3 (horloger) -4 lapidaire -5 antiquaire - 6 expert en œuvres d'art.
04	d6	1 banquier - 2 prêteur sur gage - 3 changeur - 4 usurier - 5 bookmaker - 6 monnayeur.
05-07		pêcheur *.
08	d4	1 prêtre - 2 religieux - 3 pélerin* - 4 clerc (jeune religieux).
09	d3	1 tanneur* - 2 foureur* - 3 taxidermiste.
10	d2	1 bûcheron* - 2 charbonnier* (charbon de bois).
11		Mineur*.
12-14		Chasseur*.
15	d3	1 scout - 2 pisteur* - 3 éclaireur.
16	d8	1 tailleur* - 2 tisserand* - 3 teinturier - 4 drapier - 5 feutrier. - 6 chapelier - 7 gantier -8 blanchisseur.
17	d8	1 forgeron* - 2 serrurier - 3 chaudronnier* - 4 charron* - 5 voiturier - 6 tonnelier* - 7 mécanicien - 8 dinanier.
18	d3	1 scribe - 2 écrivain public - 3 fabricant d'encre et de parchemins.
19	d4	1 charpentier* - 2 menuisier* - 3 hébéniste - 4 tourneur de bois.
20	d3	1 fabricant de bateaux - 2 fabriquant de voiles - 3 fabriquant de cordes et filets*.
21	d4	1 vannier* - 2 savetier* - 3 cordonnier - 4 sabotier*.
22-24	d4	1 vendeur d'huile* - 2 vendeur de sel* - 3 vinaigrier - 4 marchand d'épices.
25	d5	1 coiffeur - 2 barbier - 3 perruquier - 4 esthéticien - 5 opticien.
26	d5	1 herboriste - 2 apothicaire - 3 guérisseur* - 4 arracheur de dents - 5 sage femme*.
27-37		Militaire (tables A et A')
38-43	d4	1 éleveur* - 2 garçon de ferme* - 3 berger* -4 gardien de troupeau* - B.
44-64	d4	1 maraîcher*. 2-4 travailleur agricole*.
65		services urbains C.
66	d6	1 musicien - 2 danseur - 3 acteur - 4 chanteur - 5 humoriste - 6 chansonnier*.
67	d6	1 sculpteur - 2 peintre - 3 dessinateur - 4 poète-écrivain - 5 compositeur - 6 tapissier (fabriquant).
68	d6	1 commis (retirer)* - 2 serveur* - 3 domestique - 4 gâte-sauce - 5 plongeur - 6 palefrenier*.
69-70	d100	01-04 commandant de bord, 05-00 marin civil et marchand.
71	d3	1 convoyeur* - 2 caravanier* - 3 conducteur de charette marchande*.
72	d6	1 clochard - 2 ermite - 3 marginal - 4 crieur public* - 5 sans emploi - 6 homme à tout faire*.
73	d5	1 coutelier* - 2 armurier - 3 fabriquant d'aiguilles - 4 vendeur d'arcs - 5 rémouleur-aiguiseur*.
74	d6	1 juge - 2 procureur - 3 avocat - 4 député - 5 professions politiques - 6 collecteur d'impôts.
75	d8	1-2 garde civil - 3 policier privé - 4 sbire - 5 garde du corps - 6 spécialiste de pièges et d'armes étranges - 7 bourreau - 8 Geôlier.
76	d6	1 hottier* - 2 jouguier* - 3 sellier-bourellier* -4 ceinturier - 5 fabriquant de charrette - 6 mercier.
77		Paludier (*personne travaillant dans les marais salants*)
78	d5	1 aubergiste* - 2 cuisinier - 3 tavernier - 4 restaurateur - 5 hôtelier.

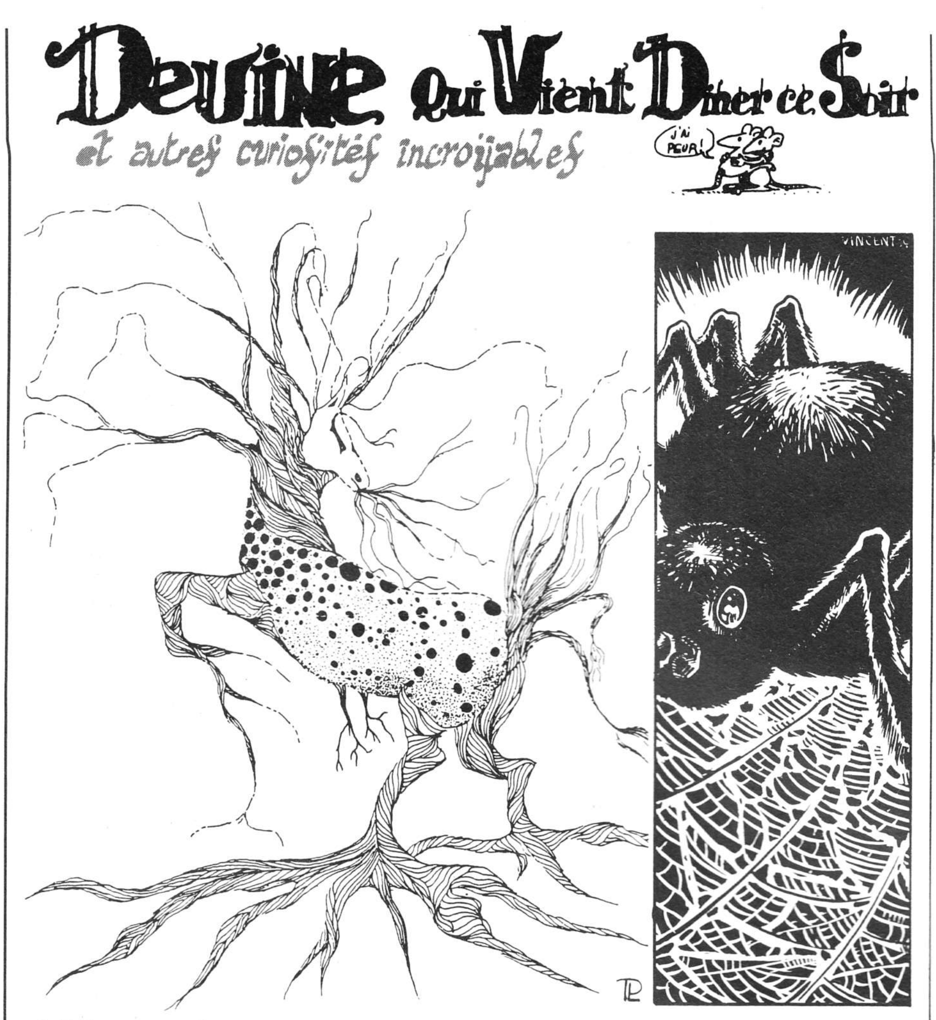
D 100	second tirage	Métiers rencontrés
79	d3	1 fabricant de drapeaux - 2 d'Enseignes - 3 de blasons.
80	d3	1 marbrier - 2 maçon* - 3 terrassier.
81	d4	1 plâtrier - 2 (verrier) - 3 peintre en bâtiment - 4 tapissier.
82	d3	1 couvreur* - 2 ramoneur - 3 ardoisier.
83-93	d6	1 ouvrier dans la brique et la pierre. 2-6 ouvrier dans le textile.
94		étranger à la ville* D.
95		enseignant E.
96	d4	1 vendeur de monture* - 2 (vétérinaire) - 3 oiseleur - 4 vendeur d'animaux divers.
97	d6	1 foreur* - 2 puisatier - 3 sourcier* - 4 pompe funèbres - 5 fossoyeur* - 6 embaumeur.
98	d12	1 boucher* - 2 charcutier - 3 poissonier* - 4 épicier - 5 boulanger* - 6 patissier - 7 confiseur - 8 laitier* - 9 fromager* - 10 saigneur* - 11 rotisseur - 12 viticulteur-vigneron*.
99	d3	1 vendeur de foin* - 2 vendeur de bois* - 3 vendeur de combustible*.
00		Personnages de D & D consulter la table du Master-Guide.

A	d20	1 mercenaire (retirer) - 2 archer : arc long - 3 archer : arc court - 4 artilleur - 5 arbalètrier - 6 fantassin lourd - 7 fantassin léger - 8 fantassin lancier - 9 hobilar lourd - 10 hobilar léger - 11 cavalier léger - 12 cavalier lourd - 13 cavalier moyen - 14 cavalier archer - 15 sapeur, foreur - 16 troupes d'élite (retirer) - 17 d3 1 scout -2 pisteur - 3 éclaireur - 18 frondeur - 19 marins d'équipage - 20 marins combattants.
A'	d00	Grade : 01-10 adjudant, 11-15 sergent, 16-18 caporal, 19-29 capitaine, 21 lieutenant, 22 Lt-colonel ; 23 : d10 1-5 colonel, 6-8 major, 9-10 général, 24 et + simple soldat.
B	d8	Type d'animal élevé : 1 porc - 2 cheval - 3 mouton - 4 bovin - 5 chèvre - 6 âne et mule - 7 volaille - 8 (poisson = pisciculteur).
C	d10	Services urbains : 1 transport - 2 égoutier - 3 messager - 4 entreteneur, nettoyeur, cantonier - 5 ponts et chaussée - 6 géomètre - 7 policier ou garde chasse - 8 pompier - 9 responsable de l'hygiène et de l'eau - 10 paysagiste, eau et forêt, jardinier.
D	d100	01-10 baladin* D', 11-21 acteur ambulant ou troubadour*, 22-52 marchand ou business-man, 53-00 visiteur (retirer)*.
D'	d10	1 jongleur* - 2 mime - 3 acrobate* - 4 musicien* - 5 bâteleur* - 6 acteur* - 7 montreur d'ours* - 8 chanteur* - 9 danseur* - 10 équilibriste*.
E	d12	Type d'enseignement - 1 magie - 2 écriture, lecture - 3 religion - 4 langues - 5 philosophie - 6 histoire - 7 zoologie - 8 mécanique - 9 astrologie - 10 sports - 11 arts - 12 guerre.

D 100	second tirage	Professions cachées
01-98		rien.
99	d2	1 travailleur au noir - 2 trafiquant de drogues.
00	d10	1 vendeur de poison - 2 maniaque - 3 proxénète - 4 receleur - 5 cambrioleur - 6 contrebandier - 7 agitateur et provocateur - 8 conspirateur - 9 espion - 10 criminel ou meutrier non découvert.

Devine Qui Vient Dîner ce Soir

et autres curiosités incroyables



L'hippoxyle

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : 18" (4")
Dés de coups : 8 + 8
% dans l'antre : 0 %
Type de trésor : voir ci-dessous
Nombre d'attaques : 3
Dégâts/attaques : 2-12, 1-6, 1-6
Attaques spéciales : voir ci-dessous
Défenses spéciales : voir ci-dessous
Résistance à la magie : Standard
Intelligence : Haute (13-14)
Alignement : Mauvais loyal
Taille : large
Abilité psionique : aucune
Modes d'attaque/défense : aucun
Niveau/Valeur en XP : VII/1900 + 12 par point de coup.

L'Hippoxyle est une créature maléfique des bois ayant l'apparence d'un cheval terrifiant d'environ 4 mètres au garrot et doté d'une force extraordinaire. Ses membres ont l'aspect d'un bois noueux très dur et ont la propriété de s'accrocher profondément et rapidement au sol (s'étendant comme des racines) pour lui conférer une excellente assise lorsqu'il se cabre en combat. Le corps de la créature est recouvert d'un cuir très résistant, dont tout bon tanneur saura faire une armure de cuir de première qualité (armure de cuir + 3) en trois mois, ou qui peut-être vendue pour 1 500 pièces d'or en tant que cuir, et pour 3 000 pièces d'or en tant qu'armure.
L'Hippoxyle attaque soit par morsure/sabot/sabot, ou il peut essayer d'enchevêtrer son adversaire (un seul à la fois) avec ses deux membres antérieurs, ce qui exclut pour la durée de l'enchevêtrement toute autre forme d'attaque. Il doit d'abord atteindre son adversaire normalement, et celui-ci a le droit à un jet de sauvetage contre la pétrification. L'Hippoxyle peut aussi soit mordre, attaquant à + 4, soit essayer d'étouffer en resserant sa prise. La victime a droit à une attaque maximum par round (à — 4) et ne peut lancer de sorts, elle subit automatiquement 2-8 de dégâts par round. L'Hippoxyle peut aussi projeter sa victime, lui infligeant 3-18 de dégâts. Si l'individu projeté atteint un autre personnage, celui-ci subit 2-12 de dégâts, mais l'Hippoxyle doit réussir d'abord un jet pour atteindre à - 2.
Etant donné sa nature, l'Hippoxyle est immunisé aux attaques électriques, mais subit doubles dégâts par le feu et ne peut être blessé que par des armes + 1. L'Hippoxyle peut aussi disparaître en s'enfonçant sous terre, ce qui nécessite un round, au bout duquel il est entièrement enfoui. Enfin, l'Hippoxyle peut utiliser certains sorts de druide :
— Tordre le bois, *Warp Wood,* (une fois par jour)
— Enchevêtrer, *Entangle,* (une fois par jour)
— Faire pousser les plantes, *Plant growth,* (3 fois par jour)
— Arbre, *Tree,* (trois fois par jour).
— Parler aux plantes, *Speak with plants,* (à volonté)
— Communion avec la nature, *Commune with nature* (une fois par jour)
Le DM doit jouer la nature rusée et traitre de l'Hippoxyle, qui surveille grâce à ses pouvoirs, les personnages qu'il veut attaquer, ce qu'il fait dès qu'il les sait affaiblis et vulnérables.

Didier Lemetais

L'araignée de nuit

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'armure : 2
Mouvement : 18" 24"
Dés de coups : 8 + 8
% dans l'antre : 75 %
Type de trésor : F
Nombre d'attaques : 1
Dégâts/Attaques : 3-18
Attaques spéciales : poison, hypnotisme, toile
Défenses spéciales : aucune
Résistance à la magie : standard
Intelligent : haute (13-14)
Alignement : mauvais (neutre, loyal ou chaotique).
Taille : L
Capacité psionique : aucune
Modes d'attaques/défense : aucun
Niveau/valeur en XP : VII/1600 + 12 par PdC.

Les araignées de nuit sont des créatures étranges assimilées aux démons, bien qu'elles ne présentent aucune des caractéristiques de ceux-ci, ni qu'elles ne puissent voyager d'un plan à l'autre, et que leur alignement ne soit pas forcément chaotique. Elles semblent constituer une race à part, d'une longévité exceptionnelle et il est très rare de voir 2 araignées de nuit ensemble. Elles ne sont pas douées de paroles, mais sont capables de transmettre leur pensée et d'imposer leur volonté par leur regard. La transmission se fait automatiquement, et si l'araignée veut contrôler le personnage (1 seul à la fois), celui-ci pourra tenter un jet de protection contre les sorts (ajusté par la Sagesse). Le contrôle dure tant que l'araignée peut se concentrer sur la victime. Une exception cependant, pour les araignées normales ou géantes : l'araignée de nuit peut contrôler toute araignée durant une durée illimitée, sans restriction de concentration. Ceci explique le fait qu'elle soit entourée d'une myriade de charmantes consœurs.
Le poison de l'araignée de nuit est mortel. Il agit de la façon suivante : tous les deux rounds, le personnage doit réussir un jet de sauvetage contre le poison. S'il échoue il subit 6 de dégâts par round (soit une perte de 12 PdC). S'il réussit, il ne subit que 5 de dégâts par round, et aux-rounds suivants, chaque jet réussi baisse les dégâts de 2, et chaque jet manqué entraîné la perte du même nombre de points de vie qu'aux 2 rounds précédents ; jusqu'à ce que le personnage soit mort, ou que les dégâts soient descendus à 0. (le personnage aura quand même perdu 30 PdC au minimum).
Enfin, l'araignée de nuit est capable de tisser une toile épaisse et gluante, et de la projeter sur un personnage, comme son sort de *Web* lancé par un magicien du 10e niveau. Elle peut projeter sa toile une fois par tour. Par contre, si un personnage se trouve pris dans une toile qu'elle a tissée auparavant, il devra réussir un jet de 1D10 + 10 sous sa Force pour s'en dégager. L'araignée de nuit se jettera pendant ce temps sur lui, et l'empêtrera encore plus, ajoutant + 1 au dé à tirer par round, et rendant finalement toute évasion impossible.
Enfin, il est à noter que la toile peut servir à confectionner des habits, et qu'il est possible d'obtenir environ 500 pièces d'or auprès d'un tisserand en vendant la toile fabriquée par une araignée de nuit, qui en fera un très solide tissu.

Martin Latallo

LE TÉLÉGASTRE

Il y avait des années que je soupçonnais l'existence du TÉLÉGASTRE, ainsi nommé parce qu'il téléporte son son estomac à distance. Restait à le prouver, et pire ! à le decrire.

Ce qui me manquait, c'était le bout. le petit bout de queue fossilisée à partir duquel on reconstitue le squelette du dragon tout entier. Mes premiers indices etaient minces, quoique significatifs. Dans 77 cas de disparition pure et simple d'aventuriers au fond d'oubliettes et donjons les plus divers, il flottait dans l'air une écoeurante odeur de marée ...

Le bout, ce fut en l'occurence un bouton de culotte que j'identifiai immédiatement comme ayant appartenu au Ranger-Samouraï-Assassin-Druide de la 76e expédition. Et tenez-vous bien, ce bouton fut retrouvé sur la plage ! Dès lors, Tout ne fut plus qu'un enchaînement de deductions scientifiques selon la célèbre méthode divinatoire de D-RW-N.

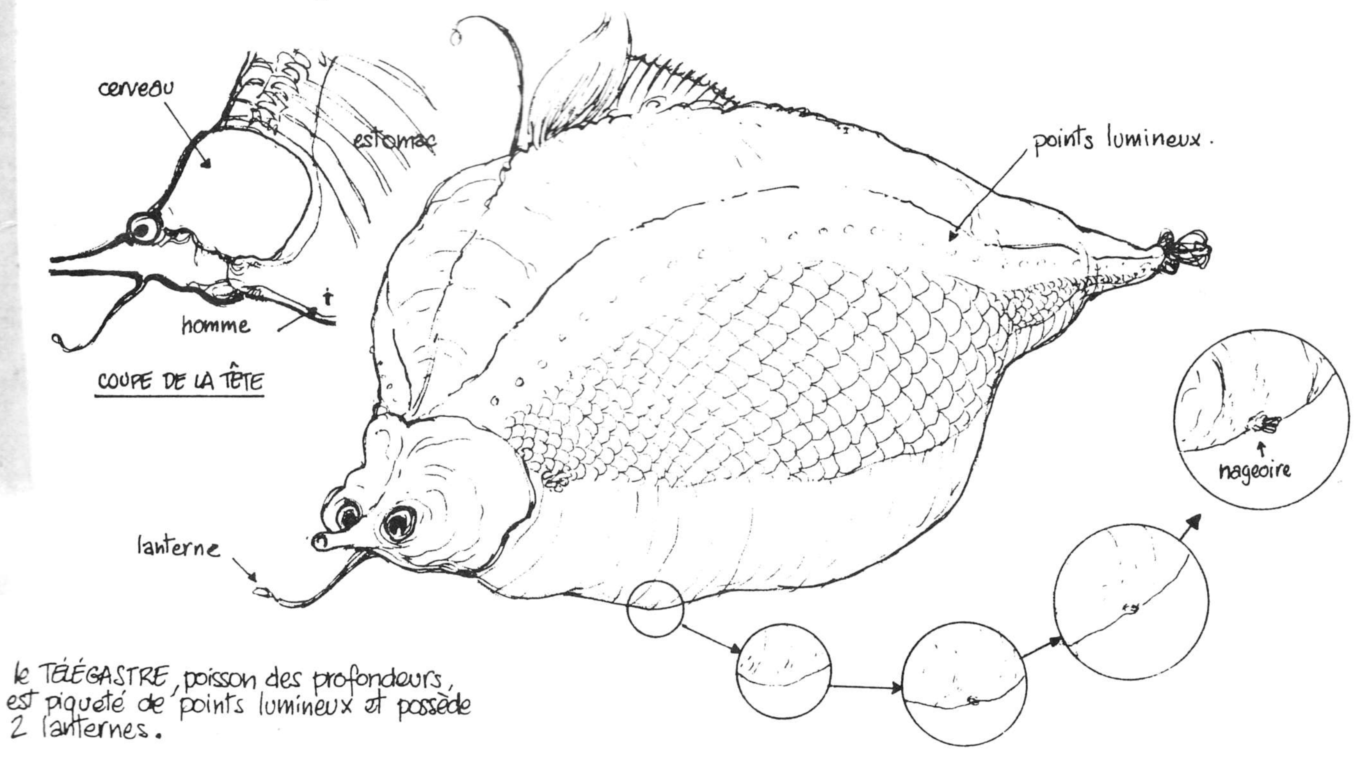
En voici les conclusions :

le TÉLÉGASTRE est un poisson géant, 80 m de long, 40 m de large, 35 m de haut, muni d'une fine bouche proportionnellement minuscule : 2m x 2m x 2m. Ses nageoires ridiculement petites, 1 à 2 cm de long, l'empêchent de nager et l'obligent à rester vautré sur le sable des profondeurs. Pour se nourrir, il a su developper au fil des siecles un pouvoir de Télégastrie. Il Teleporte son estomac géant dans des endroits regorgeants de sels mineraux et de bonnes choses ; les oubliettes des donjons. L'estomac est capable d'enrober de larges portions de salles et de couloirs avec tout leur contenu, puis : teleportation de retour à l'intérieur du poisson pour commencer la digestion. Imaginez la tête des aventuriers embarqués par hasard, cherchant un passage secret et tombant sur une arete !

Détail important : les yeux du TÉLÉGASTRE donnent directement dans sa bouche, un peu comme l'objectif d'une caméra donne dans la chambre noire. Le TÉLÉGASTRE aime bien voir ce qu'il mange, et c'est son droit. Mais naturellement, selon les lois de l'optique, il le voit à l'envers. Quand il n'aime pas, il recrache. Malheureusement, il aime Tout...

Et alors ? bon sang de bon sang ! ça n'est pas une raison pour paniquer ! Si les aventuriers étaient malins, on retrouverait d'eux autre chose qu'un bouton de culotte ! Ça ne doit pas être bien difficile de se frayer un chemin jusqu'à la bouche avant d'être complètement digéré. Un oesophage, ça n'est jamais qu'un couloir mou, et y a même pas de porte, bon sang ! Là, il suffit de faire les pieds au mur. Et le tour est joué. Le TÉLÉGASTRE, qui voit à l'envers croit voir sa nourriture à l'endroit. Mais comme il ne sait pas (naturellement !) qu'il ne voit pas à l'endroit, il pense qu'elle est en fait à l'envers. Et bon sang de bon sang il n'a pas tort ! N'empêche, le temps qu'il comprenne en poussant un petit "oh !" de surprise, il suffit de profiter de ce qu'il a la bouche en cul-de-poule pour s'éclipser discrètement et regagner la surface avec une cloche à plongeur.

Je sais. Il y a des aventuriers qui n'emportent jamais de cloche à plongeur. Quel manque d'experience, Bon Sang !!



le TÉLÉGASTRE, poisson des profondeurs, est piqueté de points lumineux et possède 2 lanternes.

Depuis le *Felys* et le *Samouraï,* CB avait plutôt évité d'encombrer AD & D, de *TSR,* de nouvelles classes de personnages. Mais pour les DM voyant entrer dans leurs donjons des personnages décrits dans d'introuvables magazines anglais, il devient nécessaire de donner une description de référence, en français !
Premier bénéficiaire : *le Barbare,* dont il existe plusieurs versions différentes. Celle de CB se rapproche à quelques détails près, du modèle présenté par notre confrère britannique *White Dwarf.* Dans nos prochains numéros, d'autres classes, mais aussi des PNJ utiles aux DM.

Le barbare est une sous-classe du combattant, dont les membres sont élevés à la dure, dans une nature impitoyable à laquelle ils doivent apprendre à résister.
Peu civilisé, le barbare peut devenir un véritable fauve s'il se sent acculé et sa férocité naturelle en fait un redoutable adversaire. Il vit souvent au jour le jour, gaspillant toute fortune acquise, et mène une existence de nomade en tant que chasseur, mercenaire ou même brigand, sans se soucier de fonder un foyer ou même de penser au lendemain. Sa nature frustre lui donne une vision simple de la vie, régie par son plaisir individuel mais aussi par un code de l'honneur simple (concernant ses amis et ses ennemis), fondé sur le courage, le mépris de la lâcheté, la notion de dette et de vengeance, et un refus des codes sociaux. Son mépris, voire son aversion profonde pour la magie et les magiciens en particulier est bien connue : il préfère ne faire confiance qu'à lui-même, et à ses capacités naturelles.

Caractéristiques

Force : au moins 13, possibilité de pourcentage de force exceptionnelle.
Intelligence : au moins 3, langues apprises normalement.
Sagesse : au moins 3, bonus normal aux attaques mentales.
Dextérité : au moins 9, ajustements normaux.
Constitution : au moins 15, maximum de bonus + 4.
Charisme : au moins 3, ajustements normaux.
Race : humain ou demi-orc uniquement.
Alignement : forcément chaotique (bon, neutre ou mauvais).
Armure : voir ci-dessous.
Armes : toutes.
Huile : oui
Poison : selon le MD
Armes maîtrisées : 4 + 1/3 niveaux.
Pénalité de non-maîtrise : – 2
Objets magiques : normalement aucun, il peut utiliser une potion ou un autre objet sur une courte base temporelle et en posséder 1 au maximum en permanence.
Argent de départ : 20-120 pièces d'or.
Attaques par round de mêlée :

Niveau	Attaques
1-6	1/round
7-12	3/2 rounds
13 et plus	2/round



Restrictions spéciales : un barbare doit dépenser tout son argent entre deux aventures, et ceci dans des divertissements luxueux ou pour l'achat du strict minimum. Il ne peut être psionique.

APTITUDES SPECIALES

Pister : un barbare sait pister, exactement comme un ranger.

Résistance : un barbare a un bonus automatique de + 2 à tous ses jets de sauvetage.

Fureur au combat : cette aptitude permet au barbare de se lancer dans une rage incontrôlable qui ne s'arrête que lorsque tous ses ennemis sont morts ou ont fui.

Pour se mettre dans cet état, il lui faut tirer 1d10 par niveau qu'il a. Il peut tenter cette action une fois par combat, au moment voulu. Si le total de ces dés est supérieur à son maximum de points de coups, rien ne se passe. S'il est inférieur au maximum et supérieur au total actuel des points de coups, le barbare entre en état de fureur de combat. S'il est inférieur au total actuel, il ne se passe rien. Quand le barbare entre en état de fureur au combat, il frappe plus vite selon la table suivante :

Niveau	Attaques
1-6	3/2 rounds
7-12	4/2 rounds
13 et plus	5/2 rounds

Il peut dans ce cas utiliser la même arme sans pénalité ou une arme dans chaque main avec une pénalité de — 1 au toucher pour la premiière arme et — 2 pour la dernière.

Les dégâts sont aussi augmentés lors de la fureur au combat, à raison de + 1 au dégât par 3 niveaux de barbare (arrondi vers le haut).

Par contre, un barbare dans cet état ne bénéficie plus d'aucun bonus à la classe d'armure due à une armure ou à un bouclier, seule sa Dextérité et sa classe d'armure naturelle, comptent. De plus, il ne peut utiliser aucune arme de tir, (type arc ou arbalète) ou de jet (javelot, marteau, etc...).

Lorsque tous les ennemis du barbare sont morts ou en fuite, le joueur doit tirer 1d10 par niveau du barbare pour voir si celui-ci arriva à se sortir de sa fureur. Si le total est supérieur au maximum de points de coups, le barbare poursuit d'éventuels fuyards, sinon il revient à son état normal. Si le total est inférieur au maximum et supérieur au total actuel, il revient à son état normal. Si le total est inférieur au total actuel, il poursuit d'éventuels fuyards, sinon il attaque n'importe qui à sa portée. Il peut alors tenter à nouveau de retrouver son calme dès qu'un adversaire tombe. Notez qu'un barbare se calme automatiquement dès qu'il n'a plus d'ennemi potentiel à sa portée, (tous les fuyards ayant réussi à s'échapper ou tous ses alliés mis hors de combat par ses soins).

Dans cet état, un barbare est comme sous l'effet d'un sort d'illusioniste *Dispel Exhaustion* (PHB p 97) jusqu'à la fin de la fureur + 1 tour. Il est immunisé à toute forme d'attaque sur l'esprit, magique ou psionique, (type ESP, charme, commande, hypnotisme, émotion, peur, domination, télépathie, invisibilité psionnique, etc...), sa fureur étant une forme de folie qui l'immunise contre tout pouvoir psychique. De plus, il tombe mort qu'à — 10 PdC, et jamais dans le coma.

Aptitudes du barbare

A-Déplacement silencieux

Cette aptitude permet au barbare de ne pas faire de bruit lorsqu'il se déplace sur un terrain susceptible de le trahir : un escalier en bois, un sol couvert de brindilles et de branches mortes, etc...

B-Dissimulation

Cette aptitude permet au barbare de se cacher afin d'échapper aux regards d'éventuels poursuivants, dans un recoin ombrageux, ou dans des fourrés. Notez que le barbare sera forcément remarqué si une personne le cherche à cet endroit : il ne peut qu'échapper à des regards distraits ou non conscients de sa présence.

C-Escalade

Cette aptitude permet au barbare d'escalader des surfaces plus ou moins lisses, sans aucun outil : des murs, des arbres ou des falaises. Les modifications décrites page 19 du DMG conçernant la vitesse de déplacement doivent être appliqués.

Note : pour ces trois aptitudes, il est préférable de lire les conseils sur les aptitudes de voleur *Move silently, Hide in Shadows* et *Climb Walls* page 28 du PHB et page 19 du DMG.

D-Détecter la magie

Cette aptitude permet à un barbare de détecter si un objet est magique ou non, si un lieu est sous l'effet d'un sort ou si un personnage est sous l'effet d'un sort. Cette aptitude est inconsciente et incontrôlable, elle provoque chez le barbare des frissons le long de l'échine, la chair de poule, les poils de la nuque qui se hérissent, etc... Ces phénomènes sont ressentis plus ou moins fort suivant l'intensité de la magie.

Notez qu'un barbare ne ressent que la magie en exercice, active, et jamais une magie latente. Ainsi un magicien qui a des sorts en mémoire ne l'alerte pas ; par contre, un magicien sous l'effet d'un sort *strength* ou *haste* ou en train de lançer un sort peut le faire réagir. Cette détection de la magie n'est possible qu'une fois par effet magique.

Surprise : Un barbare surprend 3 fois sur 6 et n'est surpris qu'une fois sur 6.

Survie : Le barbare doit choisir un milieu parmi les suivants comme étant son milieu de naissance, dans lequel il évolue avec beaucoup de facilité.

Milieux : Artique, montagne, steppe, forêt, jungle, désert, mer, plaine. (Vous pouvez rajouter d'autres milieux présents sur votre monde ou en interdire certains qui n'y existent pas).

Lorsque le personnage se trouve dans ce milieu, le DM doit l'avantager en raison de ses connaissances (il ne se perd pas, connaît les notions de survie essentielles, ramène plus à la chasse, etc...) □

Martin Latallo

POINTS D'EXPERIENCE	NIVEAU	DES DE COUPS	APTITUDES				C.A. NATURELLE	ARMURE PERMISE
			A	B	C	D		
0-3000	1	1d10	15 %	10 %	85 %	1 %	—	Bouclier
3001-6000	2	2d10	21 %	15 %	86 %	3 %	—	
6001-9000	3	3d10	27 %	20 %	87 %	4 %	—	
9001-12000	4	4d10	33 %	25 %	88 %	6 %	— 1	Leather ou Padded Armor
12001-24000	5	5d10	39 %	30 %	89 %	7 %	—	
24001-48000	6	6d10	45 %	35 %	90 %	9 %	—	
48001-96000	7	7d10	51 %	40 %	91 %	10 %	—	Studded Leather ou Ring Armor
96001-192000	8	8d10	57 %	45 %	92 %	12 %	— 2	
192001-384000	9	9d10	63 %	50 %	93 %	13 %	—	
384001-768000	10	9d10 + 3	69 %	55 %	94 %	15 %	—	Scale-Mail
768001-1152000	11	9d10 + 6	75 %	60 %	95 %	16 %	—	
1152001-1536000	12	9d10 + 9	81 %	65 %	96 %	18 %	— 3	
1536001-1920000	13	9d10 + 12	87 %	70 %	97 %	19 %	—	Chain-Mail
1920001-2304000	14	9d10 + 15	93 %	75 %	98 %	21 %	—	
2304001-2688000	15	9d10 + 18	99 %	80 %	99 %	22 %	—	
2688001-3072000	16	9d10 + 21	99 %	85 %	99 %	24 %	— 4	
3072001-3456000	17	9d10 + 24	99 %	90 %	99 %	25 %	—	
3456001-3840000	18	9d10 + 27	99 %	95 %	99 %	27 %	—	
+ 3840000 XP par niveau	19	9d10 + 30	99 %	99 %	99 %	28 %	—	

Un prêtre servant de maléfiques puissances sacrifie régulièrement à ses ignobles maîtres des vierges enlevées de nuit à leurs familles. Aujourd'hui, la cérémonie atteindra son paroxysme car la jeune vierge est une prêtresse des forces de la lumière. Et, devant une immense statue aux yeux brillants comme des joyaux, la fête macabre commence !

Colorado Smith et le sacré temple



Nombre de joueurs :
3 ou 6

Matériel :
— la charmante clairière
— les pions découpés (ou des figurines)
— 1D8 (ou un jeu de cartes duquel on retire toutes les cartes supérieures à 8 en gardant les as, bien entendu)
— papier et crayons

Préparation du jeu

— Tirer au hasard les personnages joués : AVENTURIER, SAUVEUR (c'est un adepte de la lumière), et VENGEUR (sa fille a été enlevée et sacrifiée récemment).Si vous êtes 3 joueurs, 1 personnage de chaque catégorie doit être représenté, si vous êtes 6, 2 de chaque.
— Prendre connaissance de ses caractéristiques et armes sur le tableau.
— Tirer la position de la statue et poser la dalle située sous le serpent sur les pierres selon le résultat du dé : 1 ou 2 sur la case marquée de 2 pierres, 3 ou 4 sur les 4 pierres, 5 ou 6 sur les 6 pierres, 7 ou 8 sur les 8 pierres.
— Le prêtre commence sur la case située entre la pierre du sacrifice et la statue des joyaux.
— Les officiants sont posés sur les cases marquées d'une pierre.
— Les joueurs sont placés sur les cases numérotées. Chaque joueur prévoit une feuille pour noter l'état de son personnage : PV, flèches...
— L'un des joueurs se charge de noter l'état des officiants : PV, flèches.

But du jeu

Chaque joueur a 2 buts dont 1 est prioritaire (voir tableau 1).

Déplacements (voir tableau 1)

— Le prêtre se déplace d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque tour durant le sacrifice mais le lancer d'1 D 8 est indispensable afin de savoir sa position finale et donc son champ de vision (voir schéma sur surface). S'il fuit, il se déplace de 2 cases, sans orientation.
— Les officiants (envoûtés par le prêtre) ne se déplacent pas sauf dans certains cas : s'ils voient un joueur, un cadavre ou reçoivent un ordre télépathique émanant du prêtre et seulement s'ils réunissent un lancer de dé (voir actions des personnages). Par contre, ils sont toujours orientés dans la même direction que le prêtre.
— Les joueurs se déplacent de 1 ou 2 cases au choix et exceptionnellement de 3 cases. Le premier à se déplacer est celui situé le plus près de la pierre du sacrifice et ainsi de suite ; un résultat élevé sur le lancer d'un dé départage les joueurs dans des positions similaires.
Les déplacements en diagonale sont autorisés. 2 personnages ne peuvent se retrouver sur la même case, même si l'un d'eux est mort.
Il est possible de traverser les cases arbres et le joueur peut se cacher derrière le tronc de même que dans les buissons. Par contre, entrer ou sortir d'un buisson coûte 2 points de déplacement.

Déroulement du jeu

Il se passe en 2 parties :
— 1, jusqu'à la mort du prêtre, la délivrance et le sacrifice de la prêtresse.
— 2, jusqu'à ce que tous les joueurs aient quitté la surface du jeu (avec la prêtresse et/ou les joyaux) par n'importe laquelle des issues possibles (sauf la porte en bois).
Lorsque le prêtre a effectué un tour complet autour de sa victime, la cérémonie est terminée : la prêtresse est donc sacrifiée à la fin du 9e tour.
Lorsque le prêtre est mort, les officiants ne reçoivent plus d'ordres télépathiques. Un lancer du D 8 pour l'orientation de chacun est nécessaire. Ils ne se déplacent que lorsqu'un joueur ou un cadavre est dans leur champ de vision.
Si la prêtresse est délivrée ou lorsqu'elle est sacrifiée, le prêtre essaie de sortir par la porte en bois dont lui seul possède la clé. Son champ de vision reste le même et la télépathie fonctionne toujours mais il n'est plus orienté à chaque tour.

Réalisation des buts

Le joueur qui délivre la prêtresse doit passer 1 tour sur la même dalle afin de lui retirer ses liens.
Le joueur qui veut les joyaux doit passer 1 tour pour chacun, ils sont en effet difficilement accessibles.
C'est le joueur qui enlève le dernier PV au prêtre qui en garde les bénéfices.

Champ de vision et actions des personnages

Personne ne voit à travers les arbres, les buissons, la statue ou d'autres personnages.
—Le prêtre : son champ de vision est déterminé au début de chaque tour par le lancer d'1D8 + et − 1 (ex : si un 6 sort, il voit dans cette direction ainsi que dans celles du 5 et du 7).

Tableau 1	VENGEUR	SAUVEUR	AVENTURIER	PRETRE	OFFICIANT
PV	8	10	12	10	6
Armes	Epée	Poignard	Fouet	Magie	Arc + 10 flèches
Dégâts	— 2 PV	— 2 PV	— 3 PV + chute arme	—	— 4 PV
Nbre d'attaque par tour	2	3 contacts / 1 lancer	1	—	1
Portée	au contact	contact / lancer (3 cases)	2 cases	—	4 cases
Bonus sur tentative de désenvoûtement	0	— 1	+ 1	—	—
Déplacement de 3 cases possible	3 fois	2 fois	1 fois	—	—
Déplacement max.* (excepté buissons)	2	2	2	1 (sacrifice) 2 (fuite)	0 ou 2
Buts	1 — tuer le prêtre 2 — voler joyaux	1 — délivrer prêtresse 2 — tuer le prêtre	1 — voler joyaux 2 — enlever la prêtresse		
Délivrer la prêtresse	0	250	125		
Emmener la prêtresse	0	250	125		
Tuer le prêtre	500	250	0		
Voler les joyaux (1 ou 2)	125 / 250	0	250 / 500		
Désenvoûter un officiant	150	150	150		
Tuer un officiant	100	100	100		

S'il voit un joueur ou un cadavre, il alerte télépathiquement 1 ou 2 officiants ou envoûte l'intrus. Un joueur envoûté est joué exactement comme un officiant durant 1, 2 ou 3 tours.

Tableau 2 :

Si le prêtre voit un :	Joueur	Cadavre
à 5 cases	l'officiant le + près est alerté. Lancer 1D8 (voir tableau 3)	l'officiant le + près est alerté. Lancer 1D8 (voir tableau 3)
à 4 cases	les 2 officiants les plus près sont alertés. Lancer 1D8 pour chacun (voir tableau 3)	les 2 officiants les + près sont alertés. Lancer 1D8 pour chacun (voir tableau 3)
à 3 cases	le joueur est envouté pour un tour	id.
à 2 cases	le joueur est envouté pour 2 tours	id.
à 1 case	le joueur est envouté pour 3 tours	id.

— **Les officiants :** leur champ de vision est restreint à la seule ligne qui leur fait face, leur regard est complètement fixe.

S'ils voient un joueur, un cadavre, reçoivent une alerte télépathique ou une blessure, on lance 1 D 8 afin de connaître leur réaction.

Tableau 3 :

1 - 2	pas de réaction
3 - 4	l'officiant se déplace vers le joueur
5 - 6	l'officiant tire une flèche vers le joueur qui peut tenter d'esquiver (voir combats).
7 - 8	l'officiant tire une flèche et touche le joueur

Combats

Ils sont simplifiés. Toute arme à bonne portée touche et fait le maximum de dégâts.

L'épée et le poignard permettent de frapper plusieurs fois sur 1 ou plusieurs personnages.

Si le poignard est lancé, il est recommandé de le récupérer et, bien sûr, un joueur plus près peut s'en emparer le premier.

Le fouet désarme l'adversaire qui ne peut répliquer (le temps de ramasser son arme).

L'ordre des combats entre les joueurs est le même que pour les déplacements.

— L'esquive, (pour les flèches seulement)

Afin de savoir si un joueur parvient à esquiver, lancer 1 D 8 :

— pair : esquive réussie

— impair : esquive manquée

— Désenvoûtement

Un joueur se retrouvant pour la 1ère fois sur une case adjacente à celle d'un officiant peut essayer de le désenvoûter et de le convaincre à sa cause.

Lancer 1 D 8 :

— 1 à 5 : manqué, tirer la réaction de l'officiant (tabl. 3)

— 6 à 8 : réussi, l'officiant est manipulé par le joueur jusqu'à la fin de la partie.

Une seule tentative est autorisée par officiant.

Séquence de jeu

— Déplacement du prêtre

— Orientation du prêtre (pendant la cérémonie seulement) et des officiants

— Déplacement des joueurs

— Combat ou tentative de désenvoûtement

— Réaction du prêtre et des officiants

— Esquive éventuelle des flèches.

Fin de jeu

Lorsque tous les joueurs (vivants !) sont sortis de la clairière, on procède au calcul des points (voir tableau 1), le score le plus élevé gagner la partie. □

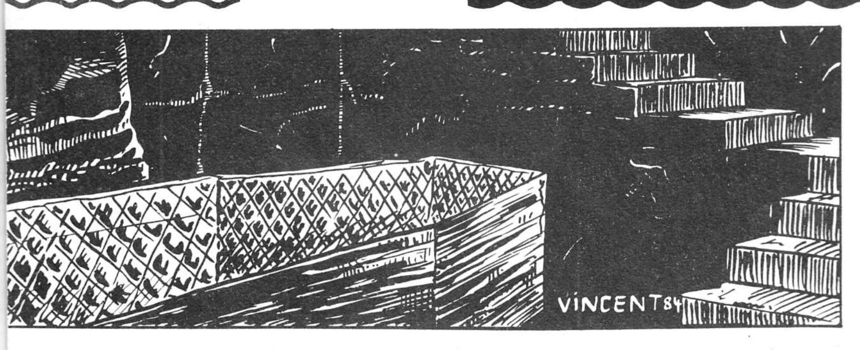
Sylvie Rodriguez



famille : *l'Inconnu* (The Unknown). Pour les besoins du jeu, l'Inconnu dont il est question est présenté comme une sorte de dimension parallèle à notre mode connu. C'est un ensemble de forces maléfiques, de pouvoirs surnaturels et mauvais visant à nous conquérir. Depuis toujours, en fait, les forces et les créatures de l'Inconnu s'acharnent à faire intrusion dans notre monde, souvent aidées par leurs Mignons, des humains déjà acquis à leur cause ; mais ce qui, au fil des siècles, a pu apparaître soit comme des superstitions sans fondement, soit comme des manifestations maléfiques isolées et, selon les pays et les civilisations, sans rapport entre elles, provient en fait d'une source unique : l'Inconnu. C'est au fondateur de la S.A.V.E. que nous devons cette découverte, cette synthèse étonnante.
La S.A.V.E., *Societas Albae Viae Eternitata* ou Société Eternelle de la Voie Blanche a été fondée à Dublin en 1844 par le docteur Charles O'Boylan. Cette société existe encore aujourd'hui. Le but de cette organisation est d'accumuler toutes sortes de renseignements et de preuves sur l'existence de l'Inconnu en tant que « monde » à part entière, de le comprendre, d'établir des rapports entre ses différentes manifestations ; et tout ceci, naturellement, afin de mieux lutter contre lui, de le repousser, de lui barrer les voies d'accès à notre monde.



Frissons



... Une antique odeur de moisi vous saisit à la gorge. Le plafond de la crypte est si bas que les toiles d'araignée vous provoquent à chaque pas de leurs caresses froides et gluantes. Là-bas, juste à la limite du faisceau de votre lampe, n'avez-vous pas entrevu deux petits points rouges vous fixer d'un regard tout à fait... ironique ? Le cercueil est là, devant vous, noir et vermoulu, le couvercle simplement posé. Entre les planches, sur le capitonnage de velours rapé, le comte Dracula semble dormir. Il a plutôt bonne mine. Et pour un mort de son âge, ses lèvres sont mêmes étrangement rouges, rouges comme si... Il bouge ! Vite, le pieu en bois ! Comment ? vous n'avez pas de pieu, vous n'avez pas de gousses d'ail, pas de miroir, pas de balles en argent ???... Mais que faites-vous là, alors, que faites-vous dans **CHILL**, ***le nouveau jeu de rôle d'horreur et d'épouvante ? Qu'importe, le comte vous souhaite quand même la bienvenue et il vous embrasse affectueusement. Mais, hum !... Je crains qu'il ne vous faille bientôt tirer un autre personnage.***

Chill : frissons et sueurs froides

Chill est édité par *PACESETTER,* la firme à qui nous devons également *TimeMaster,* un jeu de rôle de voyages dans le temps. Chill nous propose de résoudre d'horribles mystères dans un climat d'épouvante au sens le plus classique du terme. Vampires, loups-garous, spectres, fantômes, zombis, goules, telles sont les principales joyeusetés du programme. La carte des réjouissances est bien pourvue : des jungles mexicaines inexplorées aux montagnes transylvaniennes en passant par les lochs écossais, des premières décennies du XIXe siècle aux années 1980, quels que soient l'époque et le lieu, tout est prévu pour que les nerfs des participants finissent tôt ou tard par craquer.

La S.A.V.E. et l'Inconnu

Chill n'est pas fondé sur un seul mythe en particulier. Tous les thèmes classiques des histoires d'horreur, les légendes, les monstruosités d'outre-tombe sont réunis sous un même concept et comme appartenant à la même

L'un des premiers acquis de la S.A.V.E. est la reconnaissance de la magie, appelée l'*Art* (The Art). Cet Art se manifeste sous deux formes, deux voies : la Voie Blanche (qui donne son nom à la société) et la Voie Mauvaise. Les créatures de l'Inconnu utilisent la Voie Mauvaise. Quand un spectre se téléporte, quand un homme se change en loup, quand un vampire se transforme en chauve-souris ou invoque une meute de rats, quand un cadavre quitte sa tombe et marche, ce sont autant d'utilisations de la Voie Mauvaise. Il y en a d'autres, qui ressemblent assez à ce qu'ailleurs on appelle des sorts. Les manifestations de la Voie Blanche ressemblent quant à elles à des disciplines parapsychiques : télépathie, lecture d'aura, guérison par imposition des mains, bouclier mental, etc.. La Voie Mauvaise est strictement réservée aux créatures de l'Inconnu, tandis que les membres de la S.A.V.E. (les joueurs) peuvent maîtriser une ou plusieurs disciplines de la Voie Blanche.
Dans Chill, en effet, les personnages des joueurs sont obligatoirement des membres de cette organisation secrète : la S.A.V.E. Pour une raison ou une autre, à décider dans leur « background », ils sont entrés en contact avec l'organisation et en font maintenant partie, prêts à répondre à l'appel et à enquêter sur telle ou telle manifestation supposée de l'Inconnu. Les raisons d'un tel enrôlement sont généralement qu'ils ont eu affaire, individuellement, à une manifestation de l'Inconnu et qu'ils n'ont été crus de personne, voire traités de fous, sauf par les membres de la S.A.V.E. Car la S.A.V.E. n'est pas officielle, elle se situe en marge du monde scientifique, c'est une organisation secrète. Tous les documents, les preuves, les photos, les enregistrements que les membres peuvent rapporter de leurs enquêtes n'ont pas de valeur que pour elle. Tous les autres milieux officiels (scientifiques, légistes, policiers, etc.) ne feront que crier au truquage ! Cela n'empêche pas la S.A.V.E. de posséder parmi ses membres des personnalités influentes. Et s'il arrive que, juridiquement, ses membres soient compromis dans une affaire plutôt louche, ils peuvent compter sur une aide aussi discrète qu'efficace.

Les personnages

Les personnages sont définis par 8 caractéristiques : la **Force,** la **Dextérité** (manuelle), l'**Agilité** (de l'ensemble du corps), la **Personnalité** (apparence, charisme), la **Perception** (les sens), la **Volonté** (force mentale, résistance à la peur), la **Chance,** et la **Vigueur** (endurance, constitution). Le tirage se fait ainsi : on additionne le résultat de 3d10, on multiplie cette somme par 2, et on y rajoute 20. On peut ainsi obtenir un nombre allant de 26 à 80, avec une très forte probabilité d'obtenir 50. En cours de jeu, ces caractéristiques pourront être testées directement sous des jets de pourcentage. Par exemple, vous avez 48 en Agilité et vous prétendez vous faufiler sur une étroite corniche, le Maître des Frissons *(Chill Master)* pourra vous demander un jet d'Agilité et vous aurez 48 % de chances de ne pas tomber.
Par un autre jet de dé on détermine ensuite le nombre de points de compétence que possède le personnage au départ. Ces compétences sont, dans l'ensemble, très classiques : manipulation correcte de toutes sortes d'armes, de l'arc ou de l'épée jusqu'au pistolet automatique, arts martiaux, anthropologie, archéologie, médecine, journalisme, langues anciennes ou actuelles, survie à

l'extérieur, photographie, hypnotisme, graphologie, manipulation d'explosifs, etc. etc... Il y en a en tout une bonne cinquantaine.
Toutes ces compétences ont un pourcentage de base dépendant directement des caractéristiques. Par exemple, toutes les techniques de combat en « mêlée » ont une base de *Force + Agilité divisé par 2.* Tous les tirs, arc, dague de jet, fusil ou pistolet, ont une base = *Dextérité.* A ces pourcentages de base se rajoutent des points selon le grade possédé. Il y a 3 grades : **étudiant** (qui ajoute 15 % au pourcentage de base), **professeur** (qui ajoute encore 15 %) et **maître** (qui ajoute encore 30 %). Ainsi un personnage doué d'une Dextérité de 50 et possédant le grade de maître au tir au pistolet a 110 % net de chances de toucher sa cible (des modificateurs entrent naturellement en jeu).
Le personnage ayant déterminé ses points de compétence de départ, il choisit ce qu'il désire, sachant qu'étudiant coûte 1 point et professeur 2 points. Un personnage nouveau ne peut accéder directement au grade de maître dans une compétence. Comme au maximum un personnage peut avoir 5 points de compétence, c'est au joueur de choisir s'il veut avoir 5 compétences au grade d'étudiant, 2 au grade de professeur et 1 au grade, de maître etc. Il faut noter que si toutes les compétences de combat peuvent être utilisées sans qualification (c'est à dire au pourcentage de base), il faut par contre avoir au moins le grade d'étudiant pour utiliser les autres.
Enfin, si le nouveau personnage a au moins 50 en Volonté et 60 en Perception, il peut choisir de maîtriser une discipline de la Voie Blanche.
Quand ceci est fait, il ne lui reste plus qu'à se déterminer un background, à se choisir (très librement) une taille, un poids, une couleur d'yeux et de cheveux, un nom et une profession. Le personnage est crée.
Dans Chill, l'argent n'a aucune importance. La S.A.V.E. fournit à ses membres tout l'équipement et les moyens de transport dont ils ont besoin ; et les personnages sont censés d'autre part être suffisamment riches pour pouvoir négliger leur travail personnel.

Une table universelle

Une des originalités de Chill est que tous les jets de dés (jets de pourcentage, toujours) sont résolus sur une table unique : la Table d'Action. Elle sert à déterminer différents degrés de succès. Souvent, en effet, il n'est pas suffisant de savoir simplement qu'on a échoué ou réussi. Savoir à quel point on a réussi peut être d'une extrême importance, principalement dans les combats. La table fonctionne selon un système de *marges.* Quand le jet de pourcentage est réussi, on fait la différence entre le nombre minimum qu'il fallait faire et le nombre effectivement obtenu avec le jet de dés. Plus cette différence, la marge est grande, et plus (si l'on en croit ce système) la réussite est grande.
Les marges possibles se trouvent en ordonnée de la table ; en abscisse, on trouve des nombres allant de 1 à 10 et qui représentent des niveaux des défense (dans le cas des combat), de compléxité (dans le cas de problème à résoudre), de sévérité (dans le cas de maladie ou de poison) et, bien sûr, d'horreur (lors de la rencontre avec les créatures de l'Inconuu). Dans la table elle-même, suivant la marge prise en ordonnée et le chiffre pris en abscisse, on obtient une lettre code. Selon les cas et/ou les compétences, cette lettre revêt une signification spécifique.
Par exemple, la lettre **C** dans un combat non-armé signifie **C**rushing damage ; dans un combat armé, elle signifie **C**ritical wound ; dans un test de résistance à la peur, elle signifie **C**ourageous ; dans l'utilisation d'une langue étrangère, **C**omprehensive understanding ; et d'une façon générale, **C**omplete success.
Pour le maître de jeu, c'est un soulagement de n'avoir à se référer qu'à une seule table, d'autant plus que celle-ci est très astucieusement établie.
La seule critique que l'on pourrait faire à Chill est d'utiliser le système, somme toute assez absurde, de marges obtenues par soustraction et non pas de marges proportionnelles (par exemple, 5 % des chances de succès = critique ; 10 % des chances de succès = très réussi ; 20 % = assez bien réussi, etc).
L'inconvenient des marges obtenues par soustraction est que celui qui possède, par exemple, 10 % dans une compétence, aura beau se démener, se surpasser, bénéficier de concours de chances exceptionnels, il n'obtiendra de toutes façons, et avec une écrasante *prédétermination,* qu'un résultat minable !

Les combats

Les combats dans Chill se déroulent avec la précision, mais aussi peut-être l'abstraction, d'un wargame. Certains trouveront cela dommage ; d'autres apprécieront au moins la clarté et l'absence d'équivoque que cela apporte aux rounds de combat. L'initiative n'est pas déterminée individuellement, mais pour chacun des deux groupes en présence (il n'y en a généralement que deux : les membres de la S.A.V.E. et les créatures). Chaque groupe joue 1d10, le plus fort a l'initiative. On peut trouver cela un peu simple. Le round, très court (il dure 5 secondes) se déroule strictement, phase après phase, de la façon suivante :

1. Déclaration d'intention du Maître de Jeu pour les créatures et les NPCs.
2. Déclaration d'intention des joueurs.
3. Détermination de l'initiative.
4. Le côté A utilise l'Art.
5. Le côté A tire ou lance des projectiles.
6. Le côté A se déplace.
7. Le côté B fait un tir défensif.
8. Le côté A combat en mêlée.
9. Le côté B utilise l'Art.
10. Le côté B tire ou lance des projectiles.
11. Le côté B se déplace.
12. Le côté A fait un tir défensif.
13. Le côté B combat en mêlée.
14. Perte et récupération des points d'Endurance.

Il est évident que dans la plupart des cas, toutes les phases ne sont pas utilisées. On n'est pas obligé d'utiliser l'Art, de tirer ni de se déplacer. Mais au cas où certaines de ces actions voudraient être accomplies par l'un ou l'autre camp, elles doivent rigoureusement l'être dans cet ordre.

Dommages et blessures

Il y a deux sortes de dommages, ceux uniquement causés à l'Endurance, les coups de poings, par exemple, et les blessures. Chaque personnage peut supporter 2 éraflures, 2 blessures légères, 2 blessures moyennes, 2 blessures lourdes et 1 seule blessure critique. Ces blessures s'accompagnent aussi de perte de points d'Endurance. Quand un personnage voit son Endurance réduite à zéro, il tombe inconscient. Si son endurance est réduite à zéro et si, parallèlement, il a une blessure critique, il meure.
Toutes les armes, couteau ou pistolet automatique, peuvent, *potentionnellement,* causer les mêmes dommages. Le type de dommage est déterminé selon la marge de réussite de l'attaque et la lettre code obtenue sur la Table d'Action.

La peur !

Il ne faudrait pas croire qu'un personnage brusquement mis en présence d'un loup-garou, d'un vampire ou d'un monstre tentaculaire puisse se jeter directement sur lui pour le tailler en pièces ! Encore faut-il que le personnage réussisse à vaincre sa peur. Les tests de résistance à la peur se font par un jet sous les points actuels de Volonté. Si le jet est manqué, le personnage fuit à toutes jambes ou, selon les cas, demeure bien gentiment sur place, à deux doigts du monstre, paralysé par la terreur. Si le jet réussit, tout dépend encore avec quelle marge. Certains monstres sont si effrayants qu'un jet simplement réussi n'est pas suffisant. Qui plus est, chaque fois qu'un personnage a peur (et s'enfuit ou reste à trembler), il perd un certain nombre de points de Volonté. Et comme les tests contre la peur se font sous les points *actuels* de Volonté, les fins de journée sont très difficiles.

Des points de Perspicacité

Il s'agit des points d'expérience. Les points de Perspicacité (Insight points) sont gagnés par les personnages lorsqu'ils arrivent à défaire les créatures de l'Inconnu, à les éviter et d'une manière générale, à déjouer leurs machinations. Durant les périodes de repos entre deux missions, ils peuvent mettre à profit leur Perspicacité nouvellement gagnée pour augmenter leurs compétences ou en acquérir de nouvelles. En termes de jeu, ces points sont troqués contre des points de compétence. On peut même, en en dépassant beaucoup, augmenter ses caractéristiques.

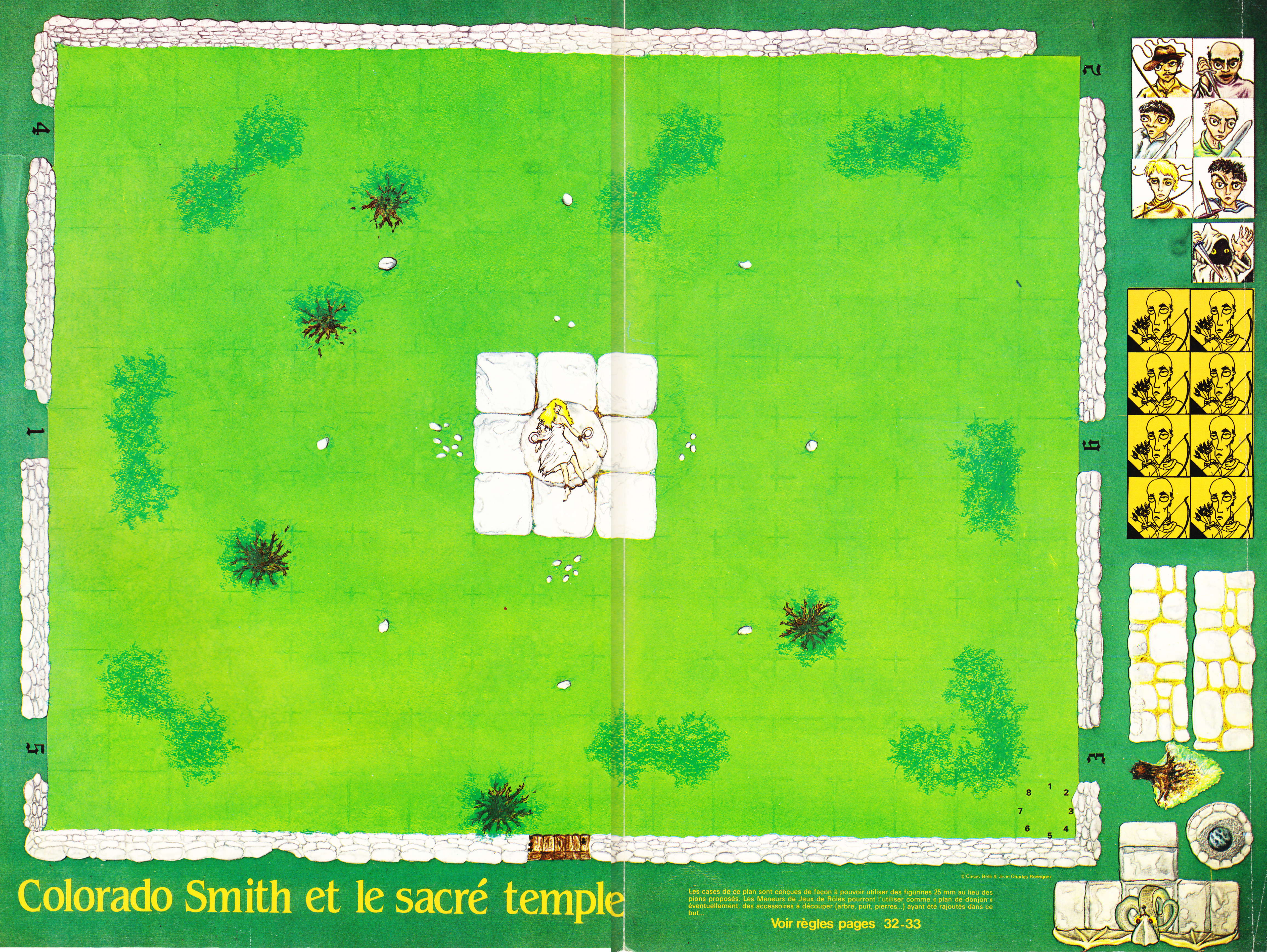
Chill : un jeu d'action

L'originalité de Chill en tant que jeu dans un monde d'horreur, est qu'il reste un jeu d'action. Si les créatures sont effroyables et si, comme dans tous jeux de ce type, il vaut mieux tout compte fait les éviter, on peut néanmoins les vaincre physiquement. Le côté enquête existe aussi, mais il est réduit à l'essentiel, juste ce qu'il faut pour qu'on ne s'endorme pas.
D'ailleurs... qui parle de dormir ? N'avez-vous pas entendu comme un sinistre grattement à la porte. Vite ! vérifions le matériel standard fourni par la S.A.V.E. à tous ses membres :

— Des balles en argent
— Des gousses d'ail
— Un crucifix
— Un miroir
— Un pieu en bois.

Ouf ! tout y est. *Vous pouvez entrer...* □

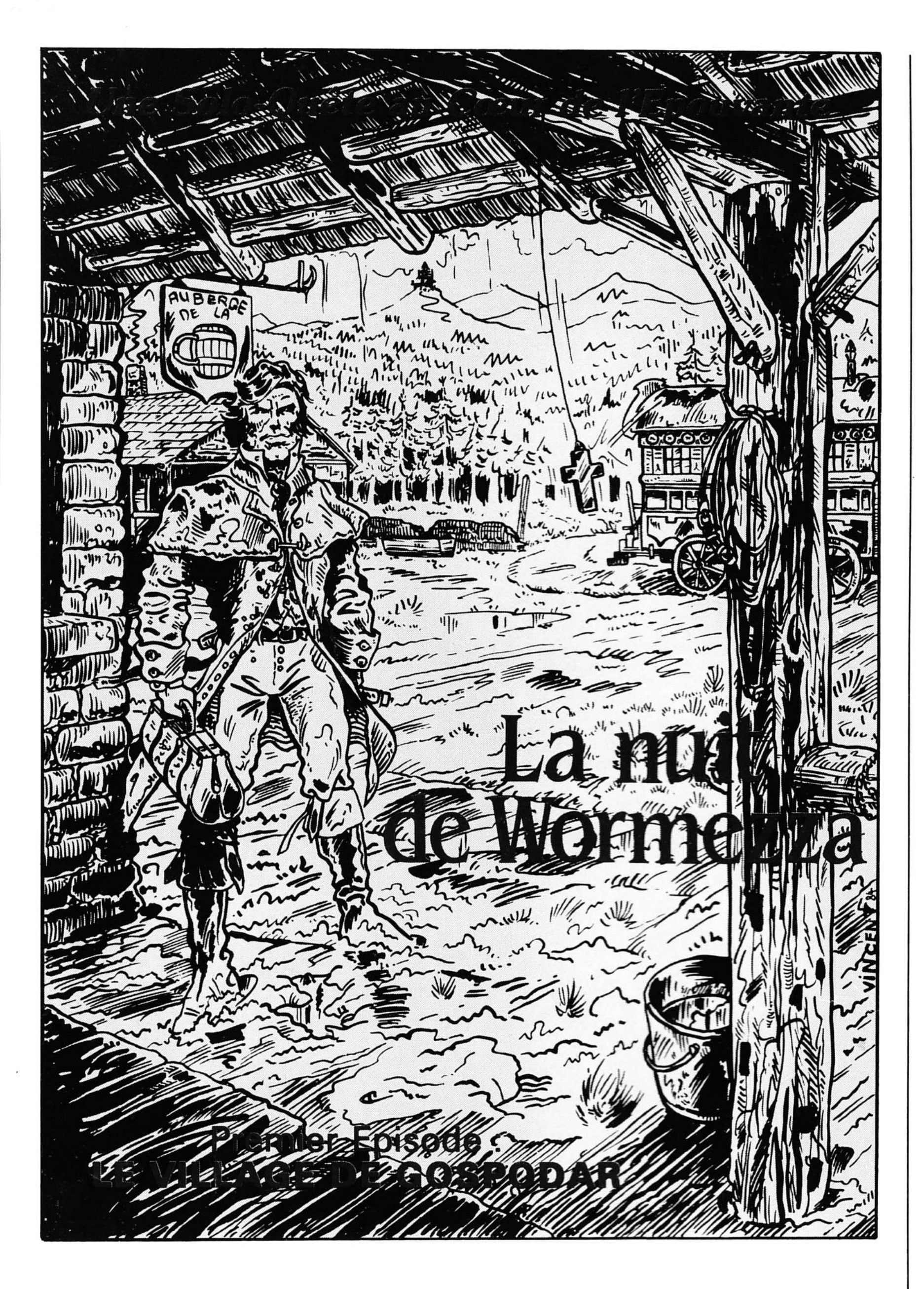
Denis Gerfaud



Colorado Smith et le sacré temple

Les cases de ce plan sont conçues de façon à pouvoir utiliser des figurines 25 mm au lieu des pions proposés. Les Meneurs de Jeux de Rôles pourront l'utiliser comme « plan de donjon » éventuellement, des accessoires à découper (arbre, puit, pierres...) ayant été rajoutés dans ce but...

Voir règles pages 32-33



Cette solo-quête dans le climat d'horreur traditionnel des romans noirs tels que *Dracula* ou *Melmoth,* se situe dans les dernières années du XVIIIe siècle. L'action se déroule en Hongrie, dans les Karpates. Le personnage que vous allez incarner tout au long de cette quête est à la recherche de son frère. Ce dernier a été engagé comme secrétaire par le dernier descendant d'une très vieille famille hongroise : le comte Wormezza.

Durant cette dernière année, votre frère vous écrivait régulièrement. Puis vint une lettre alarmante : il y était question, à mots couverts, d'une *« découverte incroyable »* et d'une *« horreur surnaturelle ».* Votre frère vous promettait des détails et une complète révélation dans son prochain courrier... que vous n'avez jamais reçu. Pire, toutes vos lettres depuis lors sont restées sans réponse. Finalement alarmé, vous avez décidé d'aller retrouver votre frère au château de Wormezza. Vous avez écrit au comte pour lui annoncer votre arrivée et vous vous êtes mis en route...

Avant d'aller plus loin, il vous faut créer votre personnage. Il va être défini par 3 caractéristiques :

— HABILETE (agilité, dextérité, faculté de se servir d'une arme à feu)

— ENDURANCE (c'est à la fois la vigueur, la capacité de se battre au corps à corps, et les points de vie)

— VOLONTE (force mentale et courage)

Pour chacune, jouer 1 dé (un dé ordinaire à 6 faces) et ajoutez 6 au résultat. Vos caractéristiques peuvent ainsi aller de 7 à 12. Quand le texte vous demandera un jet de caractéristique, par exemple un jet de Volonté, vous jouerez 2 dés que vous additionnerez ; et pour réussir, il faudra que le résultat du jet soit *inférieur* à votre caractéristique. 12 est toujours un échec.

Ces caractéristiques pourront baisser au cours de l'aventure. Souvenez-vous que les jets doivent toujours être faits par rapport à la caractéristique *actuelle.* La façon dont elles remontent vous sera précisée dans le texte.

Pour tirer un coup de feu ou lancer un projectile, il suffit, sauf indication différente dans le texte, de réussir un jet d'Habileté.

Les combats en corps à corps se règlent d'après la table ci-dessous. Comparez l'Endurance *actuelle* de l'attaquant à celle, *actuelle* du défenseur ; le nombre trouvé à l'intersection est le résultat *maximum* qu'il faut obtenir sur un jet de 2 dés pour toucher.

DEF	12-11	10-9	8-7	6-5	4-3	2-1
ATT						
11-12	7	8	9	10	11	11
9-10	6	7	8	9	10	11
7- 8	5	6	7	8	9	10
5- 6	4	5	6	7	8	9
3- 4	3	4	5	6	7	8
1- 2	2	3	4	5	6	7

Exemple : Vous avez actuellement 8 d'Endurance et votre adversaire 4. Vous le touchez en obtenant sur 2 dés un nombre égal ou inférieur à 9. Un 12 est toujours un échec, un 2 une réussite.

Sauf indication contraire, vous avez toujours l'initiative. Puis c'est votre adversaire qui devient l'attaquant, et ainsi de suite. Chaque coup qui porte cause au défenseur une perte de 1 point d'Endurance , qui est soustraite *immédiatement.* A zéro point d'Endurance, on est totalement hors de combat.

Et maintenant, *bonne chance !...*

1. Novembre 1788. Vous venez d'arriver au village de Gospodar. Outre vos vêtements de voyage, vous possédez une petite malette contenant des affaires de toilette, votre bon vieux pistolet à silex à double canon, 12 balles et la poudre en conséquence, un solide couteau et une bourse de 85 florins. Gospodar est votre dernière étape avant le château de Wormezza. Situé dans les Karpates, c'est un village « au bout du monde », pauvre et renfrogné. Wormezza se trouve encore plus à l'Est, au-delà d'une sombre forêt. La nuit tombe. Vous êtes installé à l'unique auberge, devant une fumante soupe de haricots noirs. Vous observez votre entourage. On vous observe aussi. Votre problème consiste à trouver un guide pour vous faire traverser la forêt et vous conduire jusqu'au château. Autour de vous, des villageois sont attablés devant des gobelets de faïence ; ils parlent un patois que vous avez peine à comprendre.

L'aubergiste (que vous avez mis au courant de votre projet) vous désigne un personnage qui vient d'entrer. *« C'est Cagno,* dit-il, *le serviteur de monsieur le comte. Il vient régulièrement au village pour faire des courses. »* Malgré la lettre que vous avez envoyée au comte, annonçant votre arrivée, Cagno ne vous porte aucune attention. C'est un être plutôt disgracié : borgne, bossu, il a des mains énormes et poilues et il bave sans cesse. Il est vêtu de fourrures grises et mitées. L'aubergiste ne s'intéresse déjà plus à vous. Provenant de la cour de l'auberge, monte un accord de guitare. Des tziganes s'y sont installés avec leur roulotte. Rien de bien engageant. Il faut pourtant prendre une décision. Entrez-vous en contact avec Cagno ? (9) Ou essayez-vous de trouver un guide parmi les villageois ? (6)

2. Le mieux à faire, pensez-vous, est d'attendre demain pour y voir clair. Vous quittez la cour,

rentrez à l'auberge et montez vous coucher dans votre chambre. (30)

3. Cagno vous lance un regard torve de son œil unique, et dans un flot de bave, se met à grogner de plus belle. Vous comprenez qu'il est inutile d'insister. Il vous faut amadouer les villageois. (6)

4. Cette soirée d'attente s'annonce plutôt pénible pour les nerfs. Que faites-vous ? Vous montez directement vous coucher ? (30) Malgré votre répugnance, vous allez trouver le serviteur du comte ? (57) Ou bien vous avez l'idée de sortir dans la cour pour écouter les tziganes ? (10)

5. Le silence se prolonge. Personne ne vous regarde directement et vous avez pourtant l'impression d'être le point de mire. Au bout de quelques minutes, s'installe un évident sentiment de malaise. Que faites-vous ? Vous rentrez dans l'auberge ? (18) Ou vous vous décidez à parler ouvertement ? (15).

6. Les villageois vous écoutent en silence. Mais dès que vous prononcez le nom de Wormezza, vous les voyez pâlir et se couvrir de signes de croix. Aucun d'entre eux n'accepte de vous servir de guide. Et même, maintenant que vous leur avez révélé votre but, ils vous ignorent ostensiblement : une ignorance lourde de sous-entendus... Allez-vous trouver Cagno ? (9) Ou prenez-vous la décision courageuse de partir seul ? (16)

7. L'aubergiste est visiblement content. *« Je vous fais préparer ma meilleure chambre à l'instant ! »* assure-t-il. Il vous en coûte 2 florins. Maintenant que votre décision est prise, il ne vous reste plus qu'à attendre. (4)

8. L'aubergiste vous propose les objets suivants : un fromage de brebis (1 florin), 1 lanterne (5 florins), 1 grand thermomètre à mercure (50 florins), 1 chapelet de gousses d'ail (1 florin), 1 gourde de vin épicé (2 florins), 1 paquet de 6 bougies (1 florin), 1 boite d'allumettes (1 florin), des balles de pistolet en argent (40 florins pièce), 1 longue-vue (70 florins), 1 boussole (30 florins), 1 crucifix en ivoire (60 florins). Faites éventuellement votre choix et déduisez de votre bourse les florins dépensés. L'utilité de vos emplettes vous sera précisée le moment venu. (11).

9. Le serviteur du comte tourne lentement vers vous son regard larmoyant. Ses lèvres se découvrent sur des crocs jaunâtres. Puis, pour toute réponse, il se met à grogner. Vous insistez ? (3) Ou vous allez trouver les villageois ? (6).

10. Les tziganes ont allumé un petit feu de camp dans la cour de l'auberge, près de leur roulotte. Assis tout autour, ils écoutent l'un d'entre eux jouer un air mélancolique sur une vieille guitare. Ils sont 7. Deux couples d'âge moyen, une très vieille femme emmitouflée dans un châle à franges mauves, une jeune fille vêtue de rouge aux longs cheveux noirs et à la peau d'un blanc mat, étonamment belle, et un jeune homme au regard brillant quoique sa figure soit sombre et taciturne. Il ne quitte pas la fille des yeux.
Dès que vous vous approchez d'eux, la guitare se tait. Personne ne vous regarde ni ne vous adresse un seul mot. Quelle attitude adoptez-vous ? Vous vous intallez près d'eux en silence ? (5) Ou vous parlez ouvertement de votre désir de vous rendre au château du comte Wormezza ? (15)

11. Muni de vos achats, un doute vous tenaille encore. Est-il bien prudent de partir seul, maintenant, en pleine nuit, dans une forêt inconnue ? Ou ne vaudrait-il pas mieux prendre une chambre et attendre la lumière du lendemain. Quel choix faites-vous finalement ? Vous partez séance tenante ? (26) Ou, tout compte fait, vous allez trouver l'aubergiste pour lui demander une chambre ? (7)

12. Courageusement, vous quittez le village et prenez seul la route de la forêt. Au bout de quelques minutes, le village est hors de vue. Vous marchez à grandes enjambées. Il fait froid. Novembre dans les Karpates, c'est déjà presque l'hiver. Un vent aigre vous pique méchamment le visage. Vous voici à l'orée de la forêt, un vague sentier y serpente entre les squelettes griffus des arbres noirs. Courage ! Vous continuez résolument en avant. (48)

13. Possédez-vous des balles en argent ? Si oui (36) si non (49).

14. Vous vous installez sur le siège à côté de Cagno. Vous êtes à peine monté que le serviteur du comte fouette le cheval noir ; et la carriole quitte le village à un trot rapide. Bientôt les dernières masures du village sont laissées derrière vous. Vous vous emmitouflez dans votre manteau. Le vent de novembre est glacial. Devant vous, la forêt est comme un mur sinistre et noir. Cagno sent le lard rance et la vieille suie froide. Le cheval trotte de plus en plus vite. (37)

15. Les tziganes vous écoutent attentivement. Ils hochent la tête puis se mettent à parler entre eux dans une langue inconnue. Après quelques instants de ce palabre, la vieille au châle mauve s'adresse à vous : *« Nous nous rendons nous-même non loin du château où tu veux aller, étranger. Nous sommes en pélerinage et notre but est une chapelle qui se trouve au pied de la colline de Wormezza. Notre vieux cheval est assez reposé et notre intention est de nous mettre en route immédiatement pour arriver à la chapelle aux premières lueurs de l'aube. Nous pouvons t'accueillir parmi nous dans la roulotte si tu nous donne 20 florins. »* C'est cher ! pensez-vous. Vous acceptez le marché ? (28) ou vous le refusez ? (2)

16. Partir seul : maintenant ou demain ?... *« Attendez demain !* s'écrie l'aubergiste. *Vous ne pouvez pas vous risquer tout seul à cette heure-ci dans la forêt ! Vous n'y pensez pas ! Prenez plutôt une chambre. Je vais vous faire préparer la plus confortable pour... disons 2 florins. Un prix d'ami ! Rien qu'à vous imaginer tout seul dans la forêt en pleine nuit, j'en tremble... »* Jouez maintenant un jet de Volonté. Réussi (46), manqué (42).

17. Avec un hoquet de douleur, vous recevez le coup fatal. Vous ne reverrez jamais votre frère. FIN

18. Déçu et mal à l'aise, vous retournez vers le bâtiment de l'auberge. Cagno est devant la porte, il charge des paquets dans une carriole. Un énorme cheval noir y est attelé, qui piaffe d'impatience. Comme vous contournez la carriole, Cagno tend brusquement la main vers vous en grognant quelque chose. Sans équivoque possible, vous comprenez qu'il vous invite à monter sur le siège. L'expression de son œil glauque est indéchiffrable. Vous acceptez son offre ? (14) Vous refusez et préférez monter directement vous coucher ? (30)

19. Les tziganes acceptent votre aide. Bientôt, grâce aux efforts cumulés, la roulotte est prête à repartir. *« Nous allons en pélerinage à la chapelle qui se trouve au pied de la colline de Wormezza,* vous explique alors une vieille tzigane emmitouflée dans un grand châle à franges mauves, si cette direction te convient, étranger, tu es le bienvenu parmi nous... » Voilà qui vaut assurément mieux que la solitude dans la forêt, pensez-vous. Vous acceptez donc et vous montez à bord de la roulotte.
Les tziganes sont au nombre de 7. Outre la vieille, il y a deux couples d'âge moyen, une jeune fille vêtue de rouge, aux longs cheveux noirs et à la peau d'un blanc mat, étonamment belle, et un jeune homme au regard brillant quoique sa figure soit sombre et taciturne. Vous remarquez que la jeune fille vous fixe intensément du regard. Vous apprenez qu'elle s'appelle Luda. Vous détournez les yeux, et c'est pour remarquer que le jeune homme taciturne a lui aussi les yeux braqués sur vous. Il répond au nom de Tikko. (52)

20. D'un geste ferme, vous refusez le rat qu'il vous tend. La bestiole ne cesse de couiner. Pour le faire taire, Cagno lui brise l'échine d'un coup de dents et le jette dans le fossé...
Le voyage continue. A chaque tour de roue, la forêt se referme sur vous comme un linceul noir déchiré de trouées blêmes : la pleine lune semble danser sur vos têtes une danse morbide. Elle est énorme, ronde et grasse comme un abcès ventru. Et soudain, comme à un secret signal de la lune, la silhouette de Cagno se contorsionne, son visage s'allonge en mufle, des poils le recouvrent. Horreur ! ce n'est plus un homme, c'est un loup ! Jouez un jet de Volonté. Réussi (13), manqué (49).

21. Hébété, vous regardez votre adverdaire étendu à vos pieds. Les autres tziganes forment toujours un cercle autour de vous. Luda s'agenouille, caresse doucement le front de Tikko et lui enjoint de dire la vérité. Le blessé murmure d'une voix faible. Et la vérité est révélée. C'est lui, Tikko, qui a glissé le peigne dans votre poche. Il l'a fait pour vous compromettre parce qu'il n'aimait pas la façon dont vous regardiez sa fiancée. Puis ses yeux se ferment, il sombre dans l'inconscience. Les tziganes sont consternés. Ils n'ont en vérité rien à vous reprocher, mais vous sentez leur hostilité muette. Luda prend la parole : *« Tu es trop loin dans la forêt pour maintenant t'en retourner seul, étranger, Tikko t'a innocenté. Continue donc avec nous jusqu'à la chapelle »*. Les autres tziganes n'ont aucune réaction. Luda n'a pas tort. Il n'y a qu'une seule route et il faut bien la suivre. Vous demeurez donc avec les tziganes mais vous êtes sur vos gardes. (56)

22. L'aubergiste est hors de combat. Vous contemplez un instant le désordre ensanglanté qui règne maintenant dans la chambre et vous comprenez que votre position est des plus précaires. Vite, vous ramassez vos quelques affaires et vous quittez l'auberge. Au passage, vous décrochez un saucisson pendu à une poutre et mordez dedans à belles dents. (Regagnez éventuellement 4 points d'Endurance). Et vous-voilà seul dans la nuit. (12)

23. Les loups bondissent. Il y en a 4. Vous pouvez tenter d'en abattre 2 avec les deux balles de votre pistolet. Pour réussir, jouez chaque fois un jet d'Habileté. Si vous touchez, la balle le tue net. Il vous faudra affronter le reste en corps à corps au couteau. Vous affronterez chaque loup l'un après l'autre en tant que défenseur, et ne pourrez en attaquer qu'un seul à la fois. Ils ont l'initiative. Ils ont tous une Endurance de 7. Si vous sortez vainqueur (33), si vous succombez (45).

24. Vous dépassez les tziganes et vous continuez seul sur la route qui se tortille interminablement entre les arbres. Soudain, vous entendez des hurlements de loups. Sans erreur possible, ils se rapprochent. Que faites-vous ? Vous continuez

bravement ? (39) Ou vous vous hâtez de faire demi-tour, prêt à proposer votre aide aux tziganes ? (19)

25. Dans l'inconscience d'un demi-sommeil, vous sentez quelque chose de glacé contre votre gorge. Vous ouvrez un œil. Vous n'ouvrirez jamais le second. Pour mieux vous dépouiller, l'aubergiste assassin vient de vous trancher la gorge... FIN

26. Comme vous sortez, vous vous heurtez à Cagno. Il charge des paquets dans une carriole à laquelle est attelé un énorme cheval noir qui piaffe d'impatience. Cagno tend brusquement la main vers vous en grognant quelque chose. Vous comprenez qu'il vous invite à monter sur le siège de la carriole. L'expression de son œil glauque est indéchiffrable. Vous acceptez son offre ? (14) Vous refusez et préférez partir seul ? (12)

27. Avez-vous accepté que la vieille tzigane vous lise les lignes de la main ? Si oui (58), si non (17).

28. Les tziganes empochent l'argent. Presque instantanément, ils plient bagages et, quelques minutes plus tard, vous quittez le village en leur compagnie à bord de la roulotte. Même maintenant, ils demeurent peu bavards. Vous apprenez que la très belle jeune fille aux cheveux noirs s'appelle Luda. Le jeune homme taciturne est son fiancé. Il s'appelle Tikko. Luda ne cesse de vous dévisager. Vous en ressentez une certaine gêne car vous remarquez que Tikko ne cesse de vous épiez lui aussi.
Le voyage se poursuit et vous êtes maintenant dans la forêt. Les arbres noirs et nus semblent vouloir griffer la pleine lune. Le voyage est lent. La route est pleine de fondrières et il faut sans cesse s'arrêter pour dégager la roulotte et soulager les efforts du cheval. (52)

29. Vous pâlissez à votre tour. Qu'a-t-elle bien pu voir ? Perdez 1 point de Volonté. La vieille se détourne brusquement de vous. (43)

30. Votre chambre est assez spacieuse. Le lit a l'air confortable avec ses gros édredons de plumes. Tout concourt à vous faire passer une bonne nuit. Bientôt les bruits de l'auberge s'estompent. Vous entendez le départ de Cagno. Peu de temps après, c'est la roulotte des tziganes que vous entendez partir en cahotant. Silence. Quelle paix ! Vous baillez et vous vous pelotonnez sous la couette. Vous dormez. Jouer un jet de Volonté. Réussi (35), manqué (25).

31. L'aubergiste est navré. *« Ne partez pas au moins sans vous équiper convenablement !* s'écrie-t-il. *Je puis vous vendre certains articles que vous seront d'une grande utilité. »* Vous ne l'écoutez pas et vous partez ? (26) Vous demandez à voir ce qu'il a à vendre ? (8)

32. Jamais vous n'avez couru aussi vite ! Des branches vous cinglent au passage. Vous dérapez, manquez de vous étaler, vous repartez de plus belle... et soudain, vous entendez des hurlements de loup. Ils sont tout près. Ils se rapprochent. Hurlant à votre tour sous le regard moqueur de la pleine lune, vous courez à perdre haleine... (44)

33. Vous êtes vivant ! Autour de vous, plus un loup ne bouge. Titubant, vous reprenez la route. Vous marchez mécaniquement, mettant toute votre volonté à continuer. Vous en êtes récompensé, car bientôt l'aube se lève. Et peu de temps après, vous sortez enfin de cette forêt maudite. Devant vous se dressent des collines escarpées. Au sommet de l'une d'elles est perché le manoir de Wormezza : un enchevêtrement de tours et de tourelles mangées par le lierre. *« Voilà donc où se trouve mon frère,* pensez-vous, *quel endroit sinistre !... »* Puis vous entendez des cris à votre gauche. Et vous remarquez que les tziganes se sont arrêtés non loin de là près de ce qui semble effectivement être une chapelle. Allons ! un dernier effort ! vous allez bientôt pouvoir vous reposer au château. A SUIVRE.

34. Le voyage continue, mais la gêne est maintenant tangible. Soudain des cris retentissent. C'est Luda, la belle jeune fille aux cheveux noirs. *« Mon peigne d'argent !* s'écrie-t-elle, *on me l'a volé ! »* Instantanément, tous les regards convergent vers vous, des regards plutôt hostiles. Que faites-vous ? Vous protestez ? (41) Vous sautez de la roulotte et fuyez ? (53)

35. Vous vous réveillez en sursaut. L'aubergiste est penché sur vous, un grand couteau de cuisine à la main. En un éclair, vous comprenez son insistance à vous voir rester : c'est un aubergiste assassin qui dépouille les voyageurs étrangers. Vous le repoussez d'un coup de poing et bondissez hors du lit. La première arme qui vous tombe sous la main est votre couteau. Il va falloir vous en servir car l'aubergiste revient à la charge. Réglez normalement le combat en corps à corps. L'aubergiste a une endurance de 8. Vous gagnez le combat (22), vous le perdez (50).

36. Le cheval s'est arrêté net. Vous sautez de la carriole et vous tirez au moment-même où le loup-garou se jette sur vous. (47)

37. Vous roulez bientôt en pleine forêt. La lune s'est levée. Elle est ronde et blême : c'est la pleine lune. Cagno se retourne vers les paquets dans la carriole et attrape une cage où grignotent deux gros rats gris. Avec gourmandise, il saisit l'un des rats, l'égorge d'un coup de dents et le dévore avec un plaisir évident. Puis il vous offre le deuxième avec une grimace qu'il veut (peut-être) engageante. Son visage déjà plutôt laid est maintenant tout barbouillé de sang et de poils de rat. Jouez un jet de Volonté. Réussi (20), manqué (54).

38. Vous continuez donc avec les tziganes. Et vous en êtes récompensé, car bientôt l'aube se lève. Et peu de temps après, la roulotte sort enfin de cette affreuse forêt. Devant vous se dressent des collines escarpées. Au sommet de l'une d'elles est perché le manoir de Wormezza : un enchevêtrement de tours et de tourelles mangées par le lierre. *« Voilà donc où se trouve mon frère,* pensez-vous, *quel endroit sinistre !... »* Puis vous remarquez au pied de la colline une petite construction qui semble effectivement être une chapelle. C'est vers elle que la roulotte se dirige. Vous sautez à terre. Allons ! un dernier effort ! la première étape est accomplie. Vous allez bientôt pouvoir vous reposer au château. A SUIVRE.

39. Vous marchez résolument en avant. Les hurlements se rapprochent. Vous pressez le pas. Ils se rapprochent encore plus vite. Alors vous vous mettez à courir. Les loups vous talonnent. Vous fuyez. Pourquoi ne pas avoir fait demi-tour ? Maintenant, il est trop tard. Les loups viennent-ils par la gauche ou par la droite. Vous ne savez plus, tant vous courez à perdre haleine. Vous hurlez à votre tour sous le regard moqueur de la pleine lune (44).

40. De ses longs droits décharnés, la vieille tzigane explore les lignes de votre main. Soudain, elle pousse un cri et pâlit. Elle repousse votre main en tremblant. Jouez un jet de Volonté. Réussi (55), manqué (29).

41. *« C'est ridicule ! »* vous écriez-vous. Et pour prouver votre bonne foi, vous videz ostensiblement le contenu de vos poches. A votre grand étonnement, vous en sortez un peigne d'argent. *« Au voleur ! »* rugit Tikko, le sombre jeune homme, en tirant son couteau. *« Tu paieras ce vol de ton sang ! »* Vous vous retrouvvez, sans comprendre, sur la route. Tikko est prêt à bondir, lame au poing. Les autres tziganes font cercle autour de vous. Comme vous continuez à protester, l'un d'eux vous explique que c'est votre parole contre celle de Tikko. Il vous faut prouver votre innocence par la vaillance de votre couteau, en combat singulier. Vous ne pouvez pas fuir. Il vous faut vous battre. Réglez normalement le combat en corps à corps. Tikko a une Endurance de 10. Si vous gagnez (21), si vous perdez (27).

42. L'aubergiste a raison. Mieux vaut attendre demain et la clarté du jour pour entreprendre ce voyage. Vous prenez la chambre. Et puis vous-voilà tout désœuvré. Il n'y a plus qu'à attendre. (4)

43. L'incident est clos, mais le climat n'est plus le même. Aûparavant, il n'était pas très chaud, il est maintenant glacial. Les tziganes vous lancent des regards de biais. Tikko, le taciturne, est toujours près de vous, comme accroché à votre ombre. La belle Luda baisse la tête, mais vous sentez son regard filtrer sous ses cils. Vous sentez qu'il va se passer quelque chose, mais quoi ?... Insidieusement, la peur s'insinue. Jouez un jet de Volonté. Réussi (34), manqué (53).

44. Les loups sont maintenant si près que vous sentez presque leur haleine sur vos talons. Plus vite ! toujours plus vite ! Le vent glacé vous emplit les yeux de larmes. Et c'est alors qu'une branche basse vous heurte le front. Assommé, vous vous écroulez. Les loups se jettent sur vous. Votre dernière certitude est que vous ne reverrez jamais ni votre frère ni la lumière du soleil. FIN.

45. L'aube est sur le point de se lever et vous ne reverrez jamais ni votre frère ni la lumière du soleil. FIN.

46. Quelque chose vous fait tiquer dans l'empressement de l'aubergiste. Sa gentillesse sonne faux. Pourquoi ment-il ? Vous êtes indécis. Après avoir hésité, vous décidez de vous rendez à ses arguments et de prendre la chambre qu'il vous propose ? (42) Ou vous décidez de partir immédiatement ? (31)

47. A bout portant, vous n'aviez aucune chance de le manquer. Le loup-garou s'écroule. Devant vos yeux horrifiés, le corps du monstre perd peu à peu son apparence de loup, et vous découvrez Cagno, étendu mort à vos pieds. Cependant, effrayé par la détonnation, le cheval s'est enfui au galop, emportant la carriole avec lui. Vous êtes seul dans la nuit, près d'un cadavre, en plein milieu de la forêt. Qu'allez-vous faire ? Continuer bravement votre chemin en avant ? (51) Ou faire demi-tour pour retourner au village ? (48)

48. Les arbres squelettiques succèdent aux arbres squelettiques, éclairés par la ronde clarté de la lune malade. La route est bourbeuse et creusée d'ornières. Au détour d'un virage, vous voyez bouger des lumières et vous percevez des bruits de voix. Ce sont les tziganes de l'auberge. Leur roulotte est embourbée dans une fondrière. Que faites-vous ? Vous vous faufilez sans vous faire remarquer ? (24) Ou vous leur proposez votre aide ? (19)

49. Devant une telle situation, vous n'avez qu'un seul réflexe : fuir ! Vous sautez à bas de la carriole et vous vous enfoncez dans la forêt sans jeter un seul regard en arrière. (32)

50. Sans pitié, l'aubergiste vous enfonce une dernière fois son couteau dans la poitrine... Votre

voyage s'arrêtera là. Vous ne reverrez jamais votre frère. FIN

51. C'est maintenant complètement seul que vous marchez dans la forêt. Mais après ce qui vient de se passer, vous vous sentez lourd d'appréhension. Si vous possédez des provisions, vous pouvez manger pour récupérer 4 points d'Endurance. Après un repas éventuel, vous continuez... et soudain, votre sang se glace. Des loups ! Vous percevez distinctement leurs hurlements. Ils se rapprochent. Que faites-vous ? Vous fuyez pour tenter de leur échapper ? (44) Ou vous vous arrêtez pour les affronter ? (23)

52. La roulotte est dégagée de l'ornière. On se remet en route. La vieille tzigane au châle mauve s'approche de vous. « Si tu mets une pièce de 10 florins dans ta main, étranger, je pourrai y lire ton destin... » vous dit-elle. Son regard avide est perçant et scrutateur. Vous acceptez ? (40) Vous refusez tout net ? (43)

53. Vous n'avez qu'une seule pensée : sortir de ce guêpier, et au plus vite ! Profitant de ce qu'une nouvelle ornière ralentit la roulotte, vous sautez sur la route et vous vous faufilez en courant parmi les arbres. Un bruit dans votre dos vous donne à penser qu'on vous poursuit. Vite ! vous accélérez encore votre course. (32)

54. Cette vision vous fait perdre tout courage. Perdez 1 point de Volonté. Profitant de ce que pour déguster son repas Cagno a ralenti le cheval, vous sautez à bas de la carriole et, rebroussant chemin, vous courez dans la direction du village. Au bout de quelques minutes, vous vous rendez compte que nul de vous poursuit. Vous ralentissez votre allure et continuez à marcher. (48)

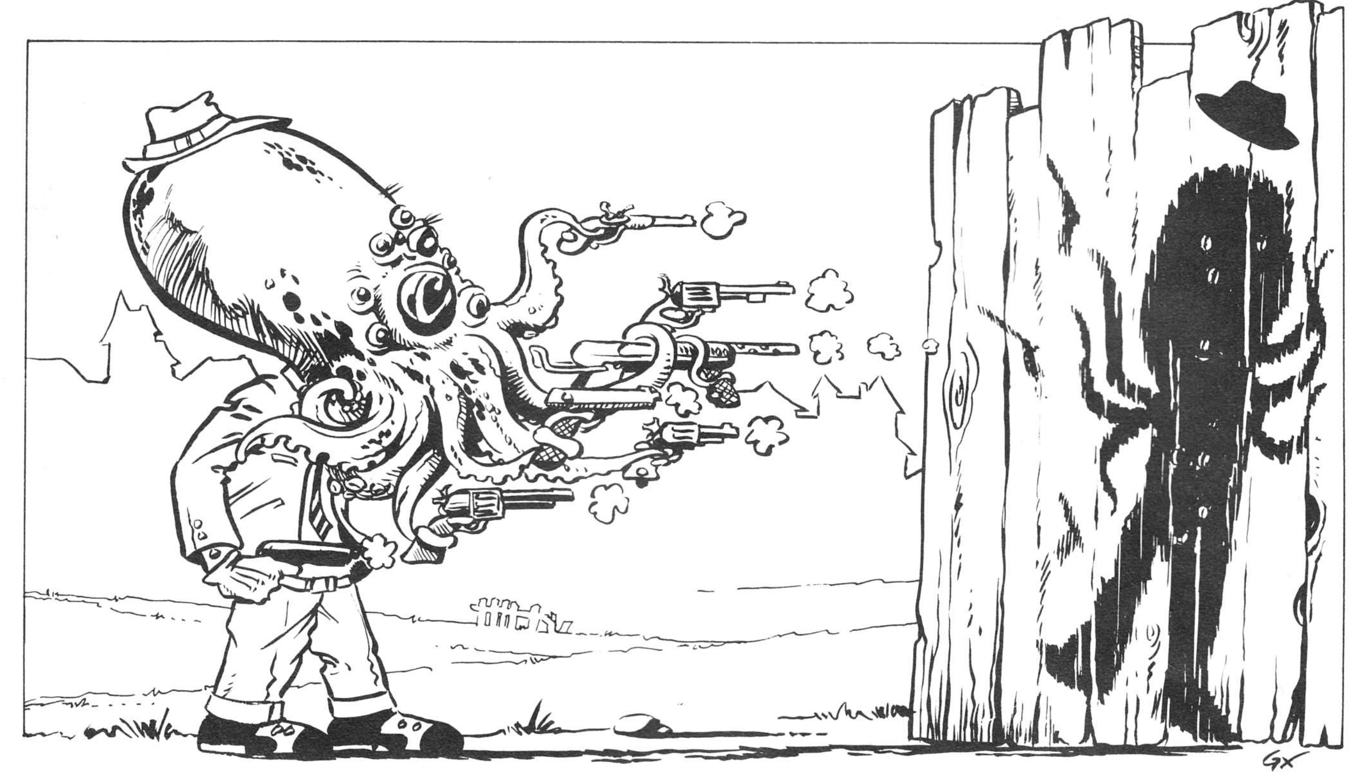
55. Vous avez un haut-le-corps. Néanmoins, vous maîtriser votre émotion. Superstitions que tout cela ! pensez-vous. La vieille s'est détournée de vous sans vous donner un mot d'explication et sans vous rendre votre pièce. Indigné, vous essayez malgré tout d'oublier l'incident. (43)

56. Une fois de plus, la roulotte reprend sa route. Tikko va très mal et les tziganes sont penchés sur lui. Quand Luda veut s'en approcher, elle est repoussée brutalement par la vieille. L'ambiance à bord de la roulotte est des plus dramatiques. Et vous avez vraiment hâte que ce voyage finisse. Vous réalisez soudain que Luda est près de vous, elle vous parle : « *Nous allons bientôt arriver à un embranchement,* dit-elle, *car la route se sépare en deux pour contourner le Ravin des Choses Noires. Nous allons prendre la voie de droite, mais la voie de gauche mène également à la chapelle. Tu fais comme tu veux, étranger, la décision t'appartient entièrement. Mais arrivé à la fourche, tu pourras, si tu le désires, nous quitter pour continuer seul par la voie de gauche...* »
Peu après, on arrive effectivement à une fourche de la route. Les tziganes font mine de vous ignorer. Luda s'est installée à l'avant, sur le siège. Que faites-vous ? Vous restez dans la roulotte ? (38) Ou vous vous éclipsez discrètement pour continuer seul par la voie de gauche ? (51)

57. Regards torves, flots de bave et grognements bestiaux — voilà tout ce que vous pouvez tirer de Cagno. Partagé entre le sommeil et l'énervement, montez-vous vous coucher dans votre chambre ? (30) ou, attiré par la musique, allez-vous voir les tziganes dans la cour ? (10)

58. Vous vous affaissez, prêt à recevoir le dernier coup, le coup mortel. A l'étonnement de tous, la vieille au châle mauve s'interpose soudain entre la lame de Tikko et votre gorge. « *Arrête, Tikko ! s'écrie-t-elle. Le destin de cet étranger n'est pas de mourir de ta main !...* » Sous l'injonction, Tikko retient son geste. Les tziganes murmurent et rompent le cercle. Tikko rengaine son arme. L'autorité de la vieille paraît indiscutable. Vous êtes sauvé : il vous reste encore 2 point d'Endurance. Si vous possédez une gourde de vin épicé, vous pouvez la boire pour regagner 6 points d'Endurance.
Et le voyage reprend... Mais inutile de préciser que votre présence dans la roulotte est maintenant des plus inconfortables. Les tziganes parlent entre eux à voix basse. Vous ne pouvez les comprendre, mais quelque chose vous dit qu'ils parlent de vous. Plus que jamais l'angoisse vous tenaille. Et vous réalisez soudain que Luda est près de vous, elle vous parle : « *Nous allons bientôt arriver à un embranchement,* dit-elle, *car la route se sépare en deux pour contourner le Ravin des Choses Noires. Nous allons prendre la voie de droite, mais la voie de gauche mène également à la chapelle. Tu fais comme tu veux, étranger, la décision t'appartient entièrement. Mais arrivé à la fourche, tu pourras, si tu le désires, nous quitter pour continuer seul par la voie de gauche...* »
Peu après, on arrive effectivement à une fourche. Les tziganes font mine de vous ignorer. Luda s'est installée à l'avant, sur le siège. Que faites-vous ? Vous restez dans la roulotte ? (38) Ou vous vous éclipsez discrètement pour continuer seul par la voie de gauche ? (51)

Denis Gerfaud



Question de calibre

Bien que le système de l'AdC soit essentiellement axé sur une simplification des règles au profit de l'atmosphère de jeu, certaines de ces règles en deviennent illogiques, voire aberrantes.
Tel est le cas du système des armes à feu ou plus généralement du combat pour lequel cet article vous propose quelques règles optionnelles à utiliser en accord avec le Gardien et les joueurs.

Le principal problème est qu'un joueur n'a strictement aucun intérêt à acheter un 38 par exemple, dans la mesure où un 95 est bien plus efficace et ne présente, par rapport aux armes de calibre inférieur, aucun désavantage. Le système proposé ci-dessous comble la plupart des lacunes du système original, sans pour autant ralentir le cours du jeu. De plus, la place occupée par les combats dans l'Appel de Cthulhu est si minime qu'elle mérite bien d'être réaliste. Le système proposé ne met pas pour autant l'accent sur les bains de sang, mais plutôt sur la difficulté du port des armes et leur pouvoir « d'arrêt », qui autorise l'évanouissement des personnages plutôt que leur mort.

Voici la définition des caractéristiques des armes :

Type : il définit si l'arme est un pistolet, un shotgun, une mitraillette ou un fusil, et le pourcentage de base de l'aptitude qui régit l'usage de cette arme (20 %, 30 %, 10 % et 10 % respectivement).

Dissimulation : définit le pourcentage pour que l'arme passe inaperçue. Ce pourcentage est calculé suivant le Pouvoir, et suivant la Taille du personnage ou son Intelligence dans le cas d'une arme plus difficile à cacher. Le Gardien des Arcanes doit tirer ce pourcentage à chaque fois qu'il juge que l'arme peut être découverte par un tiers et que cette découverte entraine des complications (passage d'un policier, à une réception mondaine, à la douane, etc...). Mieux l'arme est dissimulée, moins le Gardien doit tirer de dés. Un jet raté signifie que l'arme est découverte. Si le personnage a pris des soins exhaustifs, comme par exemple la cacher dans un étui à violon (quelle originalité !) le Gardien peut tirer un jet de Trouver Objets Cachés ou d'Ecouter pour le personnage non-joueur ou décréter que l'arme est indétectable : mais cette règle s'applique forcément à toute arme prête à être utilisée.

Dégâts : ce sont les dégâts infligés par l'arme.

CDF : abréviation pour la Cadence De Feu de l'arme, le nombre de balles tirées en 1 round. A chaque round, le personnage possédant la plus haute Dextérité tire en premier ; puis si le CDF est supérieure à 1, il peut retirer à (Dextérité) - (Dextérité/CDF), (l'opération dans la deuxième parenthèse étant arrondie vers le bas). Si la CDF est de 1/2, le personnage tire tous les deux rounds à sa Dextérité divisée par deux. La CDF est modifiée par la Force comme suit : 6 ou moins = - 1,16 et plus = + 1.

Précision : c'est la précision inhérente à l'arme, le chiffre ajouté au pourcentage d'attaque. Un personnage progresse dans l'utilisation d'une arme précise ; c'est-à-dire qu'un personnage peut avoir 50 % dans l'utilisation du pistolet, et tirer à 55 % avec un 22 et à 40 % avec un 45, et il ne pourra jamais tirer mieux avec un 45 qu'avec un 22.

Portée : c'est la portée à laquelle une arme est précise. La table suivante doit être utilisée pour modifier les pourcentages d'attaque d'une arme et les dégâts d'un shotgun.

Fraction de la portée	Modification du % et des dégâts
0-1/2	x 4
1/2-1	x 2
1-2	normal
2-4	: 2
4-5	: 4

Il est impossible de tirer au-delà de la portée x 5.

Points de coups : ce total exprime les dégâts que l'arme peut supporter avant de se casser.

Munitions : c'est le nombre de balles que contient le chargeur ou le barillet de l'arme, le nombre de coups que l'arme peut tirer avant d'être rechargée.

Recharges : c'est le nombre de rounds que le personnage doit passer à recharger l'arme une fois vide.

Enrayé : c'est le chiffre sur 1d100 à partir duquel l'arme s'enraye et ce même lorsque son pourcentage d'atteindre est supérieur à ce chiffre. Le personnage peut tenter à chaque round un jet de Mécanique pour nettoyer l'arme, ou un jet de Dextérité x 2, ou passer 5 rounds avec succès assuré.

Coût : c'est le prix de l'arme en Dollars US.

NOTES :

Rappelons que pour les revolvers, le fait de laisser une balle sous le chien (la 6ème balle) entraîne un risque d'accident. Chaque fois que le revolver est un peu bousculé, le personnage doit tirer sous son RDA Pouvoir x 5 ou le revolver se déclenche !

Voici les caractéristiques des différentes armes

TYPE	ARME	DISSIMULATION	DEGATS	CDF	PRECISION	PORTEE	PDC	MUNIT.	RECHARGE	ENRAYE	COUT
Pistolet (20 %)	22 revolver	POU x 5 + TAI	1d6	3	+ 10	25	4	6	2	99 +	15
	22 automatic	POU x 5 + TAI	1d6	4	+ 5	20	3	9	1	96 +	20
	32 revolver	POU x 4 + TAI	1d8	2	+ 5	30	8	6	2	99 +	20
	32 automatic	POU x 4 + TAI	1d8	3	0	25	6	9	1	96 +	25
	9 mm ou 38 revolver	POU x 3 + TAI	1d8+1	2	0	35	9	6	2	99 +	25
	9 mm ou 38 automatic	POU x 3 + TAI	1d8+1	3	− 5	30	7	7	1	96 +	30
	45 revolver	POU x 2 + TAI	1d10+2	1	− 5	45	12	6	2	99 +	35
	45 ~~revolver~~ automatic	POU x 2 + TAI	1d10+2	2	− 10	40	9	7	1	96 +	40
Shotgun (30 %)	20-gauge double	INT	1d6	1/2	0	50	12	2	1	00	50
	20-gauge pump	INT	1d6	2	− 5	50	12	5	2	96 +	50
	12-gauge double	INT	1d8	1/2	0	30	12	2	1	00	50
	12-gauge pump	INT	1d8	2	− 5	30	12	5	2	96 +	50
	canon scié	POU x 1 + INT	1d10	1/2	+ 10	10	12	2	1	00	50 (1)
	tromblon	INT	1d8	1	− 10	10	10	1	3	00	10 (2)
Mitraillette (10 %)	«camembert» Thompson	Impossible	1d12(x1d3)	1	+ 5	25	10	20	2	96 +	250 (3)
Fusil (10 %)	22 bolt	Impossible	1d8	2	+ 5	50	10	5	1	98 +	25
	30-06 bolt	Impossible	1d10+3	1	0	100	12	5	1	98 +	50

(1) il est rappelé qu'un Shotgun à canon Scié est un simple Shotgun double dont le canon est scié et que cette arme est illégale.
(2) un tromblon est chargé de poudre et de tessons de bouteilles ; graviers, ferraille, etc... Un tromblon ne s'enraye pas : il explose, infligeant 1d8 de dégâts au porteur de l'arme.
(3) une mitraillette Thompson peut être obtenue sur le marché noir (pour un civil) pour 250 x 1d10 dollars.

Pour les shotguns doubles, et à canon scié, il est possible de tirer les deux charges en même temps, mais il faut deux jets pour atteindre.
Pour les mitraillettes, il est possible de tirer les balles une par une ou en rafales. Dans ce dernier cas, 3 balles sont tirées, on ne tire qu'un dé pour atteindre, les dégâts sont multipliés par 1d3 ; ou on peut tirer le chargeur de 20 balles sur un groupe de personnes, avec un jet d'atteindre réduit de 1/2 pour chaque balle.
Enfin, la dernière caractéristique est le pouvoir d'arrêt : demandez aux spécialistes, une balle, avant même de tuer, arrête. C'est-à-dire qu'un personnage atteint a des chances de s'évanouir, suivant les dégâts subis. Voici la formule à utiliser pour calculer la chance de rester debout après une blessure : (maximum de points de coups x 5) + (points de coups restant après la blessure x 5) - (dégâts subis x 5), les dégâts en excès des PdC ne sont pas comptés. Le temps d'évanouissement est égal à 100- % de résistance en rounds, ou jusqu'à application des Premiers Soins (réussis ou non). Si vous trouvez ce système trop compliqué, multipliez simplement les dégâts par cinq pour connaître la chance d'évanouissement, la durée d'inconscience allant jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à l'application des Premiers Soins (réussis ou non).

Un autre système de l'Appel de Cthulhu manque de logique et de cohérence, c'est le système de création des personnages.
Voici un système reposant sur les mêmes bases, où le joueur a le choix entre les métiers : auteur, détective privé, dilettante, docteur, historien/antiquaire, homme de loi (juge, avocat, etc...), homme de religion (prêtre, missionnaire, etc...), journaliste, parapsychologue, professeur/scientifique, psychanalyste, et en option, marin. Ce sont les métiers qui me semblent les plus compatibles avec la mentalité des personnages de l'AdC, et vous pouvez en créer d'autres (ex. officier de l'armée, gangster, policier, politicien) suivant le même système. Voici comment procéder :
(1) Le personnage tire ses 8 caractéristiques.
(2) Il détermine sa Santé Mentale, son bonus aux dégâts, son pourcentage d'esquive de base, ses jets d'Idée, de Chance et de Savoir, ses points de coups et ses points de magie.
3) Il choisit une profession pour son personnage.
4) Il choisit son âge, entre 16 et 55 ans. Par tranche de 10 ans au-dessus de 15 (16-25, 26-35, 36-45, 46-55), il rajoute 1 à son Savoir. Son âge donne le facteur d'âge utilisé pour déterminer la faculté « Course » (voir ci-dessous pour l'explication de cette faculté), comme suit : 16-25 = 10 ; 26-35 = 8 ; 36-45 = 6 ; 46-55 = 4. Ce facteur est multiplié par 5 pour obtenir le pourcentage de base de l'aptitude Course, le facteur correspondant approximativement.
5) Le personnage, suivant sa profession, choisit une faculté par année au-dessus (strictement) de 20 qu'il possède. Il pourra répartir son Savoir multiplié par 10 dans ses aptitudes.

JOURNALISTE
— Lire/écrire langue natale
— Lire/écrire autre langue
— Parle autre langue (vivante)
— Discussion
— Baratin
— Eloquence
— Droit
— Psychologie
— Photographie (05 %)
— 1 connaissance au choix

DETECTIVE PRIVE
— Comptabilité
— Premiers Soins
— Droit
— Ecouter
— Psychologie
— Trouver Objet Caché
— Discrétion
— Discussion
— Camouflage
— Crocheter (05 %)

HISTORIEN/ANTIQUAIRE
— Lire/écrire autre langue
— Parler autre langue
— Comptabilité
— Histoire
— Bibliothèques
— Dessiner une carte
— Marchandage
— Anthropologie
— Archéologie
— Géologie

DOCTEUR
— Diagnostiquer Maladie
— Lire/écrire latin
— Comptabilité
— Premiers Soins
— Soigner Maladie
— Pharmacologie
— Soigner un empoisonnement
— Conduire automobile ou monter à cheval
— Psychologie
— Chimie

DILETTANTE
— Lire/écrire langue natale
— Occultisme
— Conduire automobile
— Piloter un avion
— Monter à cheval
— Nager
— Chanter
— 3 facultés au choix

HOMME D'EGLISE
— Lire/écrire latin
— Premiers Soins
— Théologie (05 %)
— Soigner Maladie
— Chanter
— Eloquence
— Psychologie
— Occultisme
— Parler autre langue
— Discussion

AUTEUR
— Lire/écrire langue natale
— Histoire
— Linguistisque
— Bibliothèques
— Psychologie
— Discussion
— Eloquence
— Crédit
— 2 connaissances

PSYCHANALYSTE
— Psychanalyse
— Psychologie
— Graphologie (00 %)
— Discussion
— Eloquence
— Baratin
— Lire/écrire langue natale
— Pharmacologie
— Soigner Maladie

PROFESSEUR/SCIENTIFIQUE
— Lire/écrire langue natale
— Lire/écrire autre langue
— Bibliothèques

- Discussion
- Parler autre langue
- 5connaissances au choix

PARAPSYCHOLOGUE
- Occultisme
- Bibliothèques
- Psychologie
- Lire/écrire autre langue (morte)
- Théologie (05 %)
- Archéologie
- ~~Chimie~~ Anthropologie
- Trouver Objet Caché
- Photographie (05 %)
- Graphologie (00 %)

HOMME DE LOI
- Eloquence
- Discussion
- Droit
- Lire/écrire langue natale
- Comptabilité
- Bibliothèque
- Psychologie
- Histoire
- Linguistisque
- 1 connaissance au choix

MARIN
- Navigation (00 %)
- Ramer (25 %)
- Voile (00 %)
- Parler autre langue
- Astronomie
- Dessiner une carte
- Mécanique *ou* Escalade
- Nager
- Manoeuvrer bateau
- Comptabilité

6) Ensuite, * il peut répartir les totaux suivants dans les groupes de facultés indiqués :
Connaissances : Intelligence x 3
Perception : Pouvoir x 3
Manipulation : Dextérité x 3
Dérobée : (21-Taille) x 3
Communication : Charisme x 3
Agilité : Force x 3

* Ce système était celui proposé dans le « Cthulhu Companion » (Supplément de Cthulhu), qui fut remodifié dans la 2e version des règles (et donc dans la version française). Nous vous donnons le système le plus couremmment utilisé par les joueurs...

7) Il peut ensuite répartir son Intelligence x 5 dans les facultés de son choix, et personnaliser ses personnages (sexe, nom, équipement, etc...).
Les facultés suivantes peuvent être rajoutées à la liste :

CONNAISSANCES
- **Navigation** (00 %) : cette faculté est expliquée à la fin des règles, dans les appendices, page 93.
- **Photographie** (10 %) : cette aptitude permet d'estimer si un personnage parvient à prendre une photo correcte dans des conditions difficiles, et s'il est familiarisé avec les processus de tirage et de développement.
- **Graphologie** (00 %) : cette aptitude permet au personnage d'analyser une personnalité à travers son écriture.

MANIPULATION
- **Crocheter** (05 %) : cette faculté permet de crocheter une serrure.
- **Pistolet** (20 %), **fusil** (10 %), **shotgun** (30 %) : ces facultés régissent l'utilisation d'armes à feu.

AGILITE
- **Ramer** (25 %), **voile** (00 %) : ces facultés sont expliquées page 93, dans les appendices.
- **Courir** (facteur d'âge x 5) : cette faculté permet de déterminer les résultats d'une poursuite. Assignez un chiffre à la distance entre les groupes (1 par 10 mètres), un groupe étant le poursuivant et l'autre le poursuivi.

Puis les tirages peuvent être faits :
- Poursuivant réussit et poursuivi rate : la distance diminue de 1.
- Poursuivant réussit et poursuivi réussit : la distance ne change pas.
- Poursuivant rate et poursuivi réussit : la distance augmente de 1.
- Poursuivant rate et poursuivi manque : la distance ne change pas.
- Le poursuivant fait un échec critique : la distance augmente de 1.
- Le poursuivant fait une réussite critique : la distance diminue de 1.
- Le poursuivi fait un échec critique : la distance diminue de 1.
- Le poursuivi fait une réussite critique : la distance augmente de 1.

Il y a trois moyens pour qu'une poursuite s'arrête :
1) la distance arrive à zéro : le poursuivant a rattrapé le fuyard.
2) le Gardien a déterminé un chiffre qui correspondant à la distance à parcourir pour atteindre un lieu sûr. Si les dés sont tirés en nombre de fois délimité par ce chiffre, le fuyard à atteint ce lieu sûr. Ce chiffre peut aussi correspondre à la plus basse Constitution des deux membres de la poursuite, signifiant, lorsqu'il est atteint, qu'un personnage est trop fatigué pour courir.
3) le Gardien a déterminé, en fonction du terrain, de la visibilité, etc..., une distance maximum. Dès que cette distance est atteinte, le fuyard est perdu (il peut être retrouvé grâce à des jets de Trouver Objets Cachés, d'Entendre ou de Pister, et Se Cacher.
Pour les monstres, l'aptitude de course est égale à leur mouvement x 5. □

Martin Latallo



Bons baisers de l'enfer

Cette aventure est prévue pour être jouée par deux à quatre agents ou novices et peut également servir d'introduction à une campagne.
Elle met en œuvre des connaissances qui ne font généralement pas partie de la panoplie du parfait agent secret aussi peut-on facilement y faire participer des éléments de haut grade du type « 00 ». Dans ce cas on peut envisager de faire intervenir de l'autre côté, des instances supérieures.

BRIEFING

(les personnages se voient assigner leur mission par William Tanner — le chef du Staff — et non par M. lui-même)

« L'actualité est si peu chargée, ces temps-ci que nous avons décidé de vous confier une mission que je qualifierais plutôt de mission d'entraînement.
Vous savez que nous sommes aussi chargés d'assurer des enquêtes sur le terrain et cette fois c'est bien de celà qu'il s'agit.
Vous savez pertinement qu'il existe de par le monde des espèces animales protégées. Ces animaux, qui bénéficient de la protection de lois internationales ne font l'objet d'aucune chasse, ni bien entendu d'aucune sorte de marchés commerciaux qui pourraient mettre en cause leur sauvegarde. C'est à dire que jamais ils ne sont sensés échouer entre les mains de particuliers sur lesquels les organismes intéressés ne pourraient avoir de contrôle direct.
Or la section britannique du W.W.F. nous a appris, récemment, qu'un riche industriel avait acquis — à prix d'or — un spécimen de *Tigre de tasmanie* représentant d'une espèce que l'on sait pratiquement éteinte.
Les autorités de Tasmanie — une île au sud de l'Australie — consultées, affirment n'avoir rien sû de ce marché mais nous précisent qu'il existe sur leur territoire une réserve animalière privée qui se consacre à l'élevage de nombreuses espèces d'animaux acclimatés qui sont destinées à être vendues aux zoos du monde entier, ce qui n'a rien d'illégal tant qu'il s'agit d'espèces courantes.
La réserve appartient à un certain *Milton Krest*. Un savant américain qui s'est installé en Tasmanie il y a quelques années après avoir quitté le laboratoire qu'il dirigeait en Californie à la suite d'un impressionnant héritage.
Vos billets d'avion sont prêts pour Hobbart via Sidney. Nous souhaitons avoir l'assurance que Krest ne profite pas de sa propriété privée pour se faire une fortune grâce aux protégés de nos *nombreuses* associations de défense de la Nature. Toutes les « charmantes vieilles dames » d'Angleterre comptent sur vous sans le savoir. »

Cette aventure est prévue pour deux à quatre joueurs utilisant les règles du jeu James Bond 007 de Victory Games.
Pour jouer cette aventure dont dépend le bien être du monde, le maître de jeu se munira du manuel de règles et de préférence, mais ce n'est pas indispensable, du manuel de la section « Q ». Les dés de pourcentage et à six faces sont indispensables.
Il est conseillé au maître de jeu de se familiariser avec tous les détails de la situation et avec les personnages sans joueurs avant de commencer la partie. Il sera bon également de se renseigner sur certains lieux cités car chacun sait que les personnages ne vont jamais directement là où on les attend.
Ce scénario est dérivé de celui qui a été proposé au tournoi France Sud Open II d'Août 1984.



Le Plan
(For M.J. eyes only !)

Une fois la Kresticyline fixée, le Tarot et son associé Milton Krest se préparent à effectuer une première tentative de chantage sur divers gouvernements mondiaux.

Mais il est de plus en plus courant que les gouvernements refusent de se soumettre aux chantages dont ils sont victimes aussi fallait-il trouver la manière de faire effectuer des pressions importantes sur l'opinion publique des pays rançonnés. Par le biais des associations de défense de la nature, la pression sera intense puisque touchant un sujet pour lequel les populations sont très motivées.

C'est dans ce sens qu'est rédigé l'ultimatum qui sera lancé deux jours après le démarrage de la mission. Au nom d'un groupement fictif qui cache l'organisation terroriste. Il sera très largement diffusé et la distribution aux agences de presse organisée pour que les gouvernements ne puissent pas intervenir pour étouffer l'affaire.

Il s'agit en fait d'un coup de bluff car l'association Tarot-Krest ne peut agir que sur le zoo principal de Londres et de plus, cette opération a demandé une préparation assez longue qui ne pourra pas être remise sur pied avant plusieurs semaines.
La mise en place de l'opération *ENFER* a débuté par la création du B.A.P.S. *(British Animal Preservation Society)* à Londres. Cette société est installée non loin de Regent's Park et agit dans son domaine au même titre que ses consœurs. Toutefois, derrière l'estrade de la salle de conférence une cache secrète a été aménagée qui contient l'émetteur radio qui arrosera le zoo de Londres, activant les effets de la Kresticyline qui a contaminé les animaux du zoo de Regent's Park. Dans un deuxième temps, les diables de Tasmanie que Krest a livrés récemment au zoo ont été contaminés par la Kresticyline. Ils sont arrivés depuis une semaine à peine et leur contact a déjà contaminé les autres habitants du zoo.
En ce qui concerne Krest lui même, des précautions ont été prises pour l'innocenter. Les archives de l'U.C.L.A. où étaient conservés les résultats des travaux du CIZAX ont été cambriolées il y a plusieurs années ; lorsque le Tarot a commencé à s'intéresser aux travaux de Krest.

L'ultimatum

Le G.R.I.E.F. : GRoupement International pour l'Extorsion de Fonds est actuellement en mesure de causer la mort d'une grande partie des animaux pensionnaires des parcs zoologiques les plus importants.
Nous déclarons donc que ces espèces — nombreuses — sont maintenant en voie de disparition, aussi nous invitons donc les pays dont les noms suivent à verser au GRIEF une somme de $300 000 chacun au titre de leur participation à la sauvegarde de la faune mondiale.
Cette somme sera, au préalable convertie en or et des instructions suivront pour les modalités de paiement.
A défaut de règlement avant samedi 12 heures G.M.T., un premier parc zoologique d'une capitale mondiale sera, hélas, victime du fléau. Etant bien entendu que cette catastrophe se propagera alors de manière épidémique à travers le monde toutes les douze heures.
Pays concernés : U.S.A., U.R.S.S., France, Grande Bretagne, Australie, Japon, R.P. Chine, Canada, Koweit, Rep. Afrique du Sud, Suisse, R.D.A., R.F.A.
Note : Afin d'éviter une mauvaise transmission de l'information, cet avis désespéré a été transmis simultanément à tous les gouvernements, toutes les agences de presse, au W.W.F. ainsi qu'à toutes ses organisations adhérentes ou sympathisantes.

L'aventure se déroule en plusieurs endroits, mais sa plus grande partie sera située en Tasmanie, petite île de l'Océanie au Sud du continent australien. Le M.I.6 entretient dans la capitale, Hobart, une station de bon niveau qui se trouve camouflée sous le couvert d'une agence de l'Universal Export. Principale activité sur place ; l'importation de véhicules parmi les plus utilisés de l'île ; la Land Rover et la Range Rover. L'agence est tenue par un responsable (grade Agent) et trois assistants. Au niveau du matériel la livraison se fait assez rapidement par l'intermédiaire de l'Australie, pays ami.
Note : le chef d'agence est un amateur de jeux de rôle (Runequest en particulier) aussi n'est-il pas rare de le trouver éveillé en pleine nuit !!!



LONDRES
Dans un bâtiment de Mortimer Street, soit très près de Regent's Park, est installé le *British Animal Preservation Society.* Cette société créée récemment par Krest et le Tarot cache dans ses bâtiments un émetteur qui

doit déclencher les ondes qui arroseront le zoo de Londres si une réponse favorable n'est pas fournie à l'ultimatum. Cet émetteur est caché dans un réduit secret dont l'entrée est dissimulée par l'écran de la salle de projection. Seuls quelques habitués insoupçonnables fréquentent actuellement cette société dont le directeur est absent pour une semaine. Il se manifestera par message après la divulgation de l'ultimatum, pour renforcer l'action des autres sociétés du même genre. Il n'apparaît en fait que le samedi fatidique, quelques secondes avant le déclenchement de l'émetteur dont il est seul à connaître l'existence à Londres. A part lui, un gardien est installé dans les locaux en permanence qui ignore tout des activités du B.A.P.S. Il en va de même pour les employés. Le programme des activités fait apparaître à la date du 26 mars dernier une conférence donnée par Milton Krest sur la faune de Tasmanie.

LOS ANGELES -Californie

Si les personnages ont la possibilité de fouiller les archives de l'U.C.L.A. Ils découvriront la mention du vol des documents relatifs au CIZAX 77. Si la question est posée sans faire preuve de trop d'insistance, il leur sera simplement répondu que ce document n'existe pas aux archives.

ZOO KREST -Tasmanie

Les enclos de 1 à 13 sont occupés par différents spécimens animaux plus ou moins courants. La grotte située dans l'enclos numéro 9 laisse voir un ours en cage qui ne tourne pas en rond. Pour cause, il est empaillé et c'est cette grotte qui cache l'entrée du tunnel d'accès au labo sous-marin. Seul un examen attentif révèle cette anomalie, ou plusieurs passages consécutifs.

RESIDENCE KREST -Tasmanie

La maison élégante de Krest est batie sur un seul étage. Elle comprend un bâtiment principal, résidence privée de Milton Krest et un autre édifice, plus petit qui accueille son personnel.

La chambre N° 1 est celle du maître des lieux. Dans le bureau un pan de mur est caché par une bibliothèque qui contient de nombreux ouvrages scientifiques — plus particulièrement sur la biologie et sur la zoologie. Derrière cette bibliothèque un coffre est dissimulé qui ne contient qu'une somme d'argent et quelques valeurs. Toutefois, dans les papiers du bureau on peut découvrir le « bon de livraison » des diables aux zoo de Londres et, dans un autre classeur un programme des conférences du B.A.P.S.

La chambre de Rosa Klebb se situe dans le bâtiment annexe. On n'y découvrira aucun papier compremettant mais sous le lit, fixé sous le sommier, une AKM (Manuel Q page 15 ou règle de base page 80) pourrait laisser penser que le métier de gouvernante est parfois bien dangereux. Par ailleurs Rosa ne se sépare de son Marakov 9 mm (manuel Q page 9). Si les personnages se rendent à la résidence, ils seront accueillis par Rosa Klebb qui tient parfaitement le rôle qu'on lui a assigné... Jusqu'à ce que ses 98 points de célébrité la fasse reconnaître. (Rosa Klebb : caractéristiques en page 132 du manuel de règles).

Lorsqu'il se trouve dans sa résidence, Krest est toujours accompagné d'un splendide spécimen de tigre de tasmanie (espèce disparue bien sûr) qu'il convient de considérer de la manière suivante en cas de désaccord formel avec ce noble félin :

FORCE 18 ; *DEXT* 17 ; *VOL* 10 ; *PERC* 15 ; *INT* 02 ; *Vitesse* 4 ; *domages* D ; *Fame* 30 ; *Survie* 0 ; *Aspect* Effrayant. *Chances primaires* : Combat 30 ; Pistage 30 ; Evasion 20 ; Sixième sens 30 ; Discrétion 26 ; Alpinisme 15.

LA PROPRIETE

Krest a acquis une propriété au nord-ouest de la Tasmanie, il y a plusieurs années. Sous couvert de création d'une réserve naturelle privée, il a réussi peu à peu à décourager les visiteurs. Toutefois, à la suite d'un changement de l'équipe dirigeante de l'île, on s'est inquiété de l'existence de ce territoire qui couvre une partie non négligeable de l'île. Des discussions sur les limites de la propriété ont abouti à l'installation, par Krest d'une clôture qui encercle ses terres et se prolonge dans le lac à l'ouest par un grillage sous-marin. Les autorités ayant encouragé le tourisme dans cette région, par une réaction de dépit, l'occasion était trop belle pour Krest qui en a profité pour installer cette limite jusque dans les eaux du lac.

La réserve est bordée, au nord, par les premiers contreforts du Mont Cradle (un des points culmunants de l'île). Le lac dont Krest est en partie propriétaire atteint la côte de — 30 mètres. Sur une éminence, au nord Est une tour de guet est installée qui, bien entendu ne sert uniquement qu'à la surveillance contre d'éventuels incendies!!!

La région est entièrement boisée, avec des massifs forestiers plus denses qui sont indiqués sur la carte. L'élevage se fait en « liberté » sur toute la propriété en ce qui concerne les espèces locales ; le diable et l'aigle à queue cunéïforme, les espèces plus rares sont développées dans le zoo privé et dans le « bassin » naturel au sud est du lac.

L'INSTALLATION SECRETE

Le laboratoire secret est installé au plus profond du lac (— 30 m), pratiquement à l'entrée du cours d'eau qui alimente le zoo. Un tunnel a été creusé parallèlement à ce cours d'eau. Une de ses extrémités se trouve dissimulée dans une des grottes du parc zoologique dont l'entrée est dissimulée par un faux animal dangereux (voir la cachette de l'Acrostar au début du film Octopussy). Ce tunnel est muni de rails qui permettent le déplacement d'une sorte de wagonnet électrique pouvant transporter deux personnes. Le terminus de cette ligne est situé à l'entrée du labo sous-marin/sous terrain. Le tunnel est long de 400 mètres et peut permettre l'éventuel passage de piétons. Si le labo venait à être détruit le tunnel serait inondé en un temps record, compte tenu de la pression de l'eau à son extrêmité la plus basse.

Les portails du zoo sont commandés électriquement et leur ouverture est signalée à l'intérieur du labo, ainsi que la mise en service du wagonnet électrique. Les grilles situées à l'entrée et à la sortie du zoo et qui barrent le cours d'eau sont extrêmement serrées si pas autrement protégées ; il en va de même pour celle qui barre l'accès au bassin. La clôture sous-marine du lac est constituée d'un grillage plastifié fixé sur des bouées qui délimitent la propriété. Au dessus de l'eau sa hauteur est de 30 cm et il n'est pas protégé. Sur les bouées et sur des poteaux à terre la présence de cette clôture est expliquée par l'existence de poissons d'espèces rares ou dangereuses.

La tour de guet n'est que rarement utilisée hors des périodes dangereuses mais sert également à effectuer une surveillance efficace du parc si le besoin s'en fait sentir. Bien entendu un éventuel guetteur ne peut pas savoir ce qui se passe sous les frondaisons ou sous le lac sauf si des lumières apparaissent.

Le lac abrite de nombreuses espèces aquatiques mais aucune d'entre elles n'est dangereuse, même pas dans le bassin.

LE LABO SOUS-MARIN

Le laboratoire sous-marin de la propriété de Krest est bâti au flanc Est de la fosse la plus profonde du lac. La construction est munie d'une vaste baie vitrée teintée qui ne se remarque de loin que par accident (perception EF1) car des algues artificielles ont été placées pour la dissimuler. Une lumière à l'intérieur du labo ne se remarque pas mais, à l'inverse, une présence à l'extérieur ne passe pas inaperçue, surtout si les projecteurs extérieurs sont allumés !

On peut y accéder de deux manières. Soit par le tunnel souterrain qui aboutit dans le zoo, soit par plongée et utilisation du sas sous-marin (7). Dans les deux cas l'accès est conditionné par un code de cinq chiffres sur les claviers numériques qui font office de serrure. Noter qu'en ce qui concerne le clavier qui commande l'accès du sas, les touches sont étanchéïfiées, ce qui signifit que toute tentative de démontage sous l'eau équivaut à détruire les composants du système. La séquence du code est : .... (à la discrétion du MJ). Bien entendu toute manipulation des serrures est indiquée à l'intérieur du labo.

(1) arrivée du tunnel et de la voie du wagonnet électrique.

(2) Vestiaires. Une armoire contient des blouses de travail ainsi que d'autres vêtements divers. Un système d'interphones est fixé au mur qui communique avec toutes les pièces du labo et avec la résidence.

(2 b) Sanitaires

(3) Bureau : Les divers papiers sur les travaux en cours sont enfermés dans un coffre. On y trouve entre autre la composition de la Kresticyline et la comptabilité de Krest. Celle-ci porte trace des ponctions, puis des apports financiers effectués par le Tarot. Les autres travaux du labo portent sur les drogues et les traitements animaliers. La seule opération véritablement intéressante est celle qui est baptisée du nom de code *TEUFEL* (diable en allemand). Les deux portes du bureau sont soigneusement verrouillées en l'absence de Krest.

(4) Laboratoire = atelier d'électronique : Ces installations à la pointe du progrès — et même un peu devant! — sont équipées pour tous les travaux d'électronique nécessaires à l'opération. En particulier sur la modulation des ondes et leur émission. En fouillant dans les mémoires de l'ordinateur de service, on découvrira la nature exacte des émissions prévues sur le zoo ; leur longueur d'onde mais rien sur l'usage que l'on veut en faire, ni sur l'endroit où l'émetteur est installé.

(5) Laboratoire de biologie : l'équipement est également des plus performants. Des échantillons de Kresticyline sont rangés dans un placard solide et verrouillé sous un des plans de travail. Le labo est entouré de cages auxquelles on accède par les portes au nord et à l'est. Dans ces cages de nombreux cobayes attendent, ou ont déjà fait les frais d'expérimentations.

(6) Sas de l'accès au lac. Les deux portes donnent accès à des pièces où sont entreposés combinaisons et matériels de plongée sous-marine. Les commandes du sas sont situées au mur ouest et répétées à l'intérieur du labo central.

(7) Sas extérieur : Deux véhicules sous-marins sont entreposés dans cette pièce submergée, chacun d'entre eux est muni d'un lance harpon de chaque côté. Ces harpons à pointe très fine sont étudiés pour ne pas blesser leurs cibles mais leur pointe fonctionne à la manière d'une seringue. Ils peuvent recevoir des produits différents qui sont placés dans une ampoule spéciale. Ces armes peuvent être démontées de leurs supports mais cela n'a rien de particulièrement aisé. C'est dans ce sas que se trouve le clavier de la serrure du sas.

MILTON KREST

FO:7 DE:10 VO:12 PE:15 IN:15

Compétences :

Conduite (6/18), Charisme (8/20), Plongée (10/18), Pilotage (10/22), Armes à feu (5/17) Corps à corps (3/10), Equitation (15/28), Sciences (15/30), Séduction (7/17).

Taille : 1m61	**Vitesse**-3
Poids : 61kg	**Cl.dégâts**-A
Age : 48 ans	**endur.** : 30h
appar : Normale	**course** : 40m-
Célébrité : 65	**charge** : 45-0
SURVIE : 000000	

Champs d'expérience :

Biologie/biochimie ; Chimie ; Botanique ; Informatique ; Médecine/physiologie ; Toxicologie ; Zoologie ; Economie/Business.

Faiblesse : Néant

Background

Milton Krest a suivi de longues études dans une université des Etats Unis et se destinait à une carrière de chercheur en Zoologie et Biologie. Après la fin de ses études, il entreprit effectivement cette carrière où il se distingua autant par ses connaissances étendues que par son ambition démesurée. Directeur d'un institut de recherches en Californie dès l'âge de 38 ans, il abandonna brutalement cette voie à la suite d'un héritage inattendu qui le mit à la tête d'une importante chaîne d'hôtels aux Seychelles.

Quittant l'institut et les recherches qu'il avait entreprises, il donna naissance à la Fondation Krest qui avouait des buts éminement scientifiques et devait être financée par la vente de spécimens animaliers aux zoos.

Pour installer sa fondation, Krest a acquis, au Nord Ouest de l'Ile de Tasmanie une propriété importante qu'il a transformé en réserve naturelle — privée —. Ce territoire se situe en partie sur l'habitat naturel du Diable de Tasmanie. Ce petit rongeur ne vit qu'en Tasmanie et plus particulièrement dans cette région, ce qui fait que les parcs zoologiques font le plus souvent appel à la fondation Krest pour se fournir.

Par ailleurs Krest a réussi à mettre au point une filière qui lui permet d'acquérir des spécimens d'animaux rares et ses contacts lui assurent de confortables revenus par le biais d'un marché parallèle.

C'est l'existence de ce marché qui a attiré l'attention du Tarot par l'intermédiaire de la section de Giovanni di Fortelli (chantage). Le Tarot effectuant quelques ponctions sur les bénéfices de l'entreprise souterraine.

Le Tarot, apprenant la nature des recherches de Krest a mis au point un plan destiné à extorquer quelques finances à plusieurs gouvernements. Cela en utilisant les travaux antérieurs de Krest et sa quasi exclusivité des ventes de Diables de Tasmanie qui constituent une attraction mondialement reconnue.

Le laboratoire a été particulièrement financé et équipé par le Tarot et Krest se trouve intéressé aux bénéfices de l'opération en cours.

En ce qui concerne ses rapports avec l'organisation tout passe par l'intermédiaire de Rosa Klebb qui lui a été imposée pendant la durée de l'opération et qui évolue près de lui en qualité de gouvernante.

Krest fait autorité en matière de zoologie. Pour ce qui est de la chimie il a été assisté par Isa Nakahara pour la mise au point de la Kresticyline.

Krest est d'une intelligence remarquable. Il réagira aux rencontres avec d'éventuels visiteurs, avec beaucoup de discernement et jugera rapidement du danger éventuel (si les joueurs ne sont pas convaincants) ou des bénéfices possibles (s'il ont bien préparé leur entrevue). IL ne bénéficie d'aucun modificateur face à une tentative de séduction.

FONDATION KREST

pour la Protection et le Developpement des Espèces Rares

Parc Privé du Mont CRADLE

TARRALEAH

TAS 6580

TASMANIE

à

Mr le Directezur

LONDON ZOO

Regent's Park

LONDRES NW1

Je vous confirme la livraison pour le 15 de ce mois d'un couple de Sarcophilus harisii qui fait l'objet de notre accord du 27 Juillet dernier .

Je pense que vous avez d'ores et déjà pris connaissance de des documents que nous vous avons fait parvenir et des precisions qu'ils contiennent en ce qui concerne les précautions à prendre pour le bien être de nos petits amis .

D'autre part je tiens à vous confirmer le caractère extrèmement doux de ces petits animaux , si mal nommés , qui ne sont en fait nécrophages que par nécessité vitale.

Je pense pouvoir affirmer que ce couple constituera un des éléments de fierté de votre établissement , et me tiens à votre disposition pour le cas où le mois de mai prochain ne s'accompagnerait pas des naissances que nous pouvons espérer .

En vous remrciant d'avoir bien voulu nous faire confiance , je vous prie d'agréer , Monsieur le directeur , l'expression de mes meilleurs sentiments .

Milton Krest .

C.I.Z.A.X.

(California Institut for Zoologie and Xenobiologie)

— Création Mars 1974 grâce à une subvention gouvernementale sous le controle de l'U.C.L.A.

— Laboratoire indépendant consacré à des recherches zoologiques et zoobiologiques.

— Entreprend en 1974 des recherches sur l'influence du comportement animal.

— Dirigé de 1974 à 1976 par le professeur Bill Halley (décédé octobre 76).

— 1976 (décembre) nouveau directeur Milton Krest — universitaire U.C.L.A. — poursuite des travaux engagés à la création.

— 1978 découverte d'une substance baptisée CIZAX 78 capable de modifier le comportement animal en le rendant réceptif à une émission d'ondes modulées. Toutefois cette substance n'a qu'une durée de vie dans l'organisme animal de quelques secondes et ne peut donc offrir aucune utilité pratique.

— 1979 les recherches portent maintenant sur la formule d'un fixatif susceptible de prolonger la durée de vie de la substance CIZAX 78.

— Démission de Milton Krest en Mars 1979. L'institut est placé sous la direction du Professeur Georges Spencer.

— 1982. Par suite d'une diminution des crédits, l'institut est fermé. Les recherches sur la formule du fixatif n'ont pas abouti.

Les archives et formules sont conservées au siège de l'U.C.L.A.

B.A.P.S.

British Animal Preservation Society

LONDON. ++

CYCLE DES CONFERENCES PREMIER SEMESTRE 84

++

JANVIER
- Samedi 28 : Inauguration des locaux .
- Dimanche 29: Conf. INSECTES D'AFRIQUE par Jean Dormoy

FEVRIER:
- Samedi 5 : Conf: Les DRAGONS DE L'ILE DE PAQUES par Bob Charette
- Dimanche 12: proj. LES RAPACES D' EUROPE CENTRALE
- Samedi 18 : proj. " Cycle Christian ZUBER"
- Vendrdi 24 : conf. LES REQUINS par James Harvey

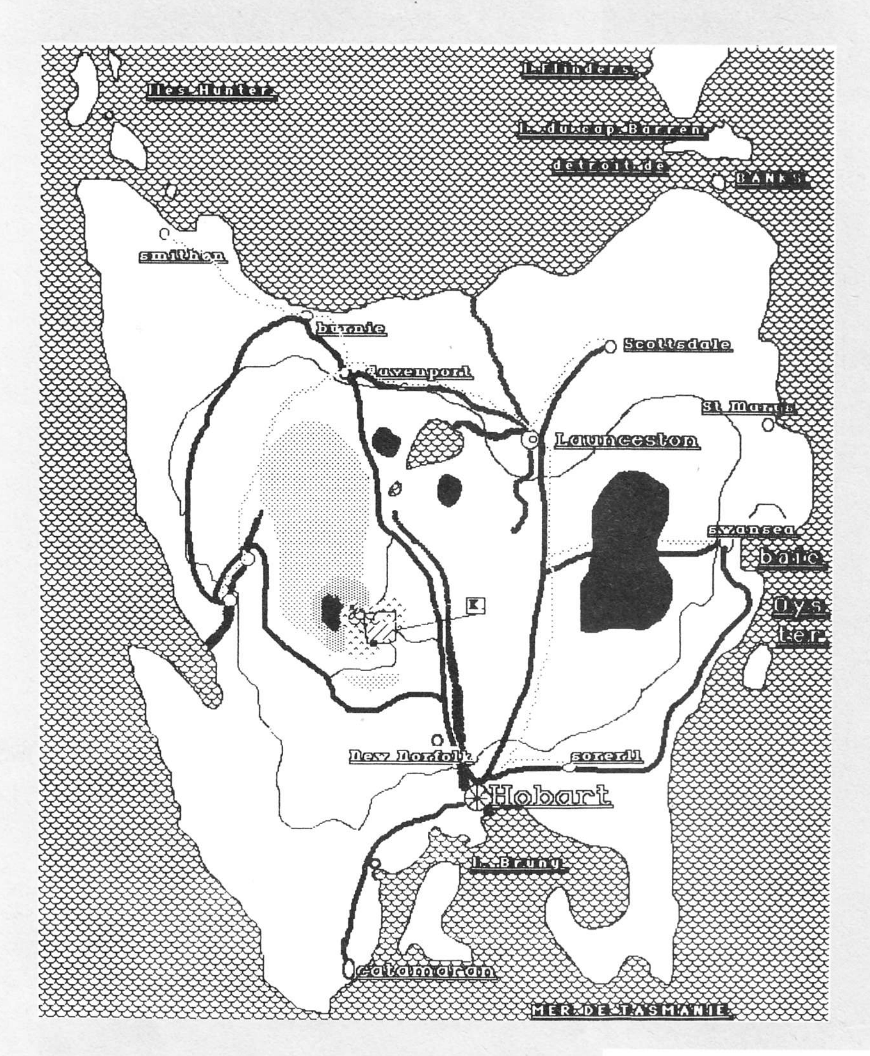
MARS:
- Dimanche 11: conf. LES GRANDES VOIES DE MIGRATIONS par Claude AUTANT L'ARA
- Vendredi 23: proj. CYCLE COUSTEAU
- Dimanche 26: conf. FAUNE DE TASMANIE par Milton Krest

AVRIL:
- Dimanche 8 : conf. LA VIE SEXUELLE DES ESCARGOTS par Henri de Bourgogne
- Samedi 28 : conf. LES POISSONS NOYES par Hal HAMBOURT

MAI
- Mardi 10 : conf. LE GRAND JOUR DES ANIMAUX par mouah
- Dimanche 13: proj. CYCLE CHRISTIAN ZUBER
- Dimanche 20: conf. LES BRUITS DU MONDE DU SILENCE par Henri Lesour

JUIN :
- Vendredi 8 : proj. CYCLE COUSTEAU
- Dimanche 18: conf. L'APPEL DE LA FORET jacques Paris
- Samedi 23 : proj. DU GROENLAND A LA TERRE DE FEU
- Vendredi 29: conf. PIEUVRES ET CALMARS DANS LA MYTHOLOGIE par Walter Corbitt

		RECETTES	DEPENSES	BILAN
1979	INSTALLATION LABO.			
	PONCTION T		250 000.	
	RECHERCHES		50 000.	
	PROFIT ~~DES~~ VENTES ... hors Taxes ...		15 000.	
		100 000		
		100 000	315 000	-215 000
1980	RECHERCHES.			
	PONCTION T		30 000	
	PROFIT ~~DES~~ VENTES		50 000	
		176 200		
		276 200	395 000	-118 800
1981	RECHERCHES			
	PONCTION T SUR VENTES HT		27000	
	PROFIT ~~DES~~ VENTES HT		50000	
	MATERIEL LABO.	282 000		
			77 000	
		558 200	549 000	+9200
1982	RECHERCHES			
	PARTICIPATION T		40000	
	MATERIEL LABO	25 000		
	PROFIT ~~DES~~ VENTES HT		80000	
		250000		
1983	MISE AU POINT	833 200	669 000	+164 200
	B.A.P.S.		17000	
	PROFIT VENTES H.T.		50000	
		273 000		
1984	RECETTE OPERATION TEUFEL !!! ESTIMATION	1106 200 +1000000	736 000	370 200



HOBART

Capital d'état
150 000 habitants
Monnaie : dollar australien
Langue : Anglais
Equipement : E.F. 6
Agence : M.I.6.... niveau 3 — KGB niveau 1 — CIA niveau 2 — SE Australien niveau 3.
Heure : G.M.I. + 10.

TRANSPORT

Aéroports

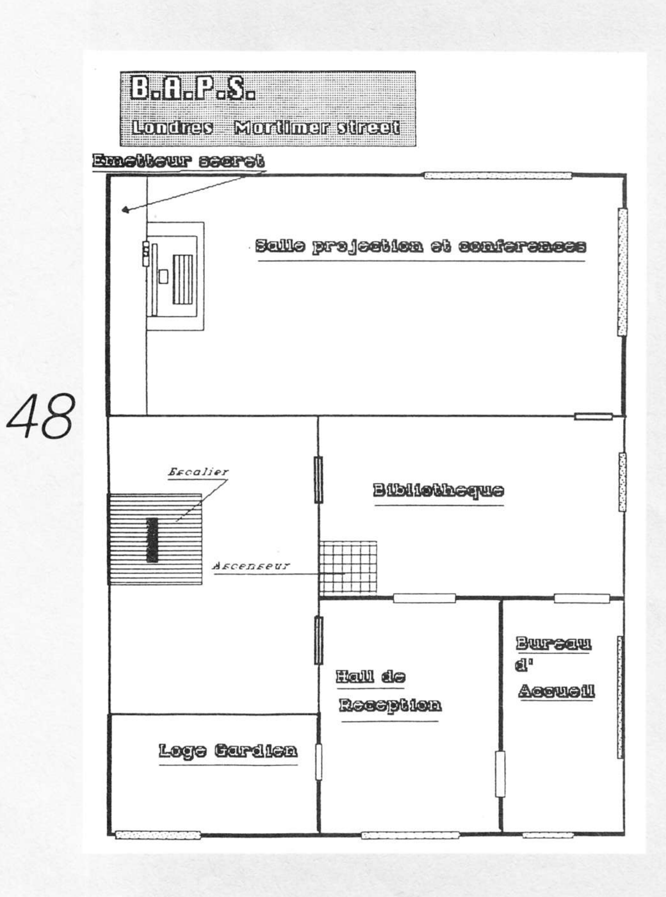
— 80 kilomètres au sud de Hobart
— Wyayard
— Devonport
— Launceston

Maritimes

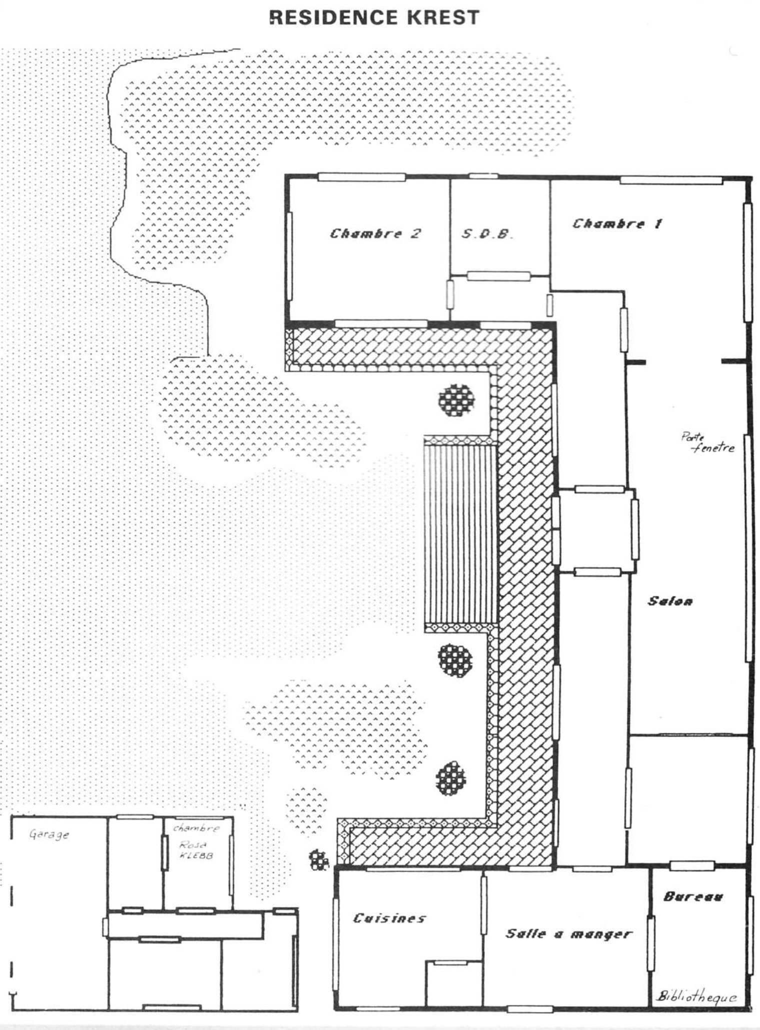
Paquebots et cargos à Hobart
Liaisons régulières car Ferry entre Hobart, Melbourne et Sydney.
Trois liaisons hebdomadaires Melbourne — Davenport.

Terrestres

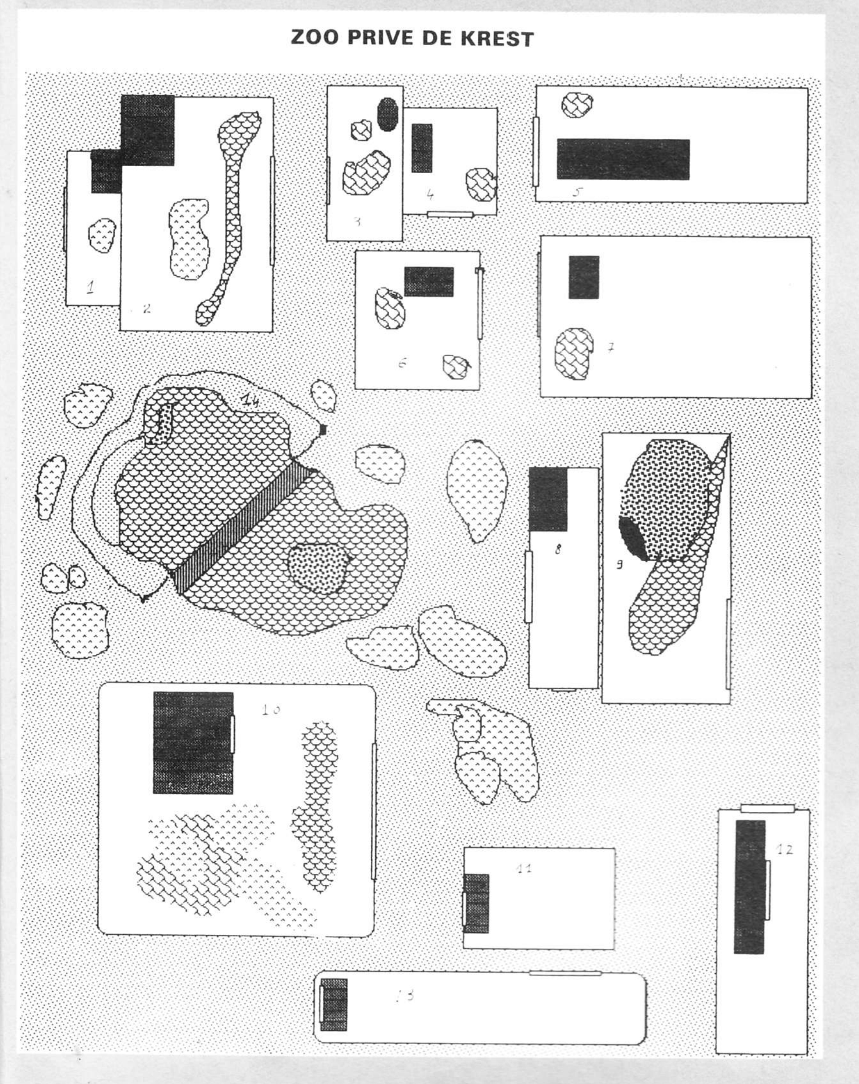
Chemin de Fer Nord-Sud
Autobus
Location de voitures et Land Rover
Rivières.



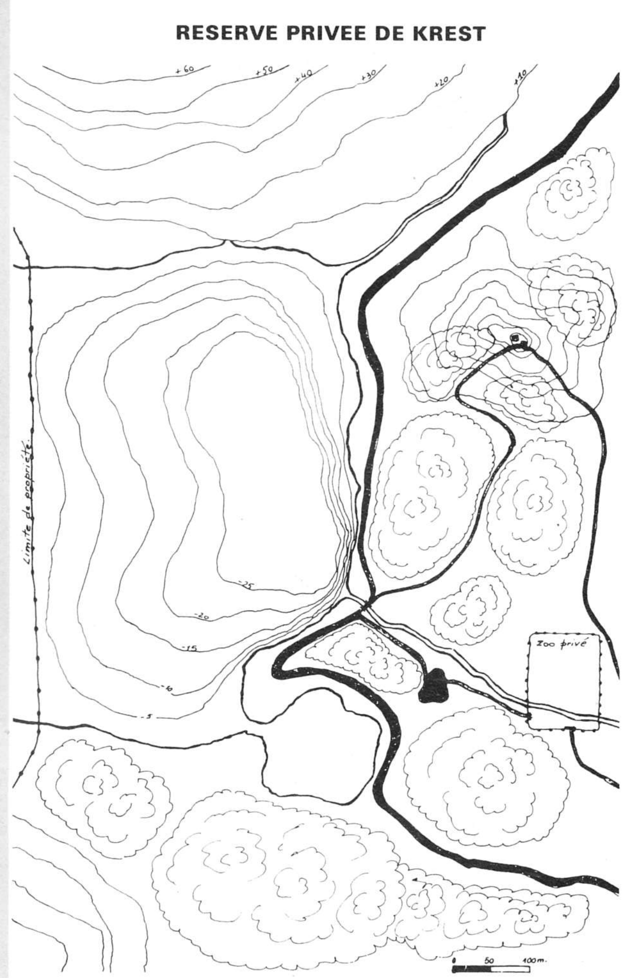
RESIDENCE KREST

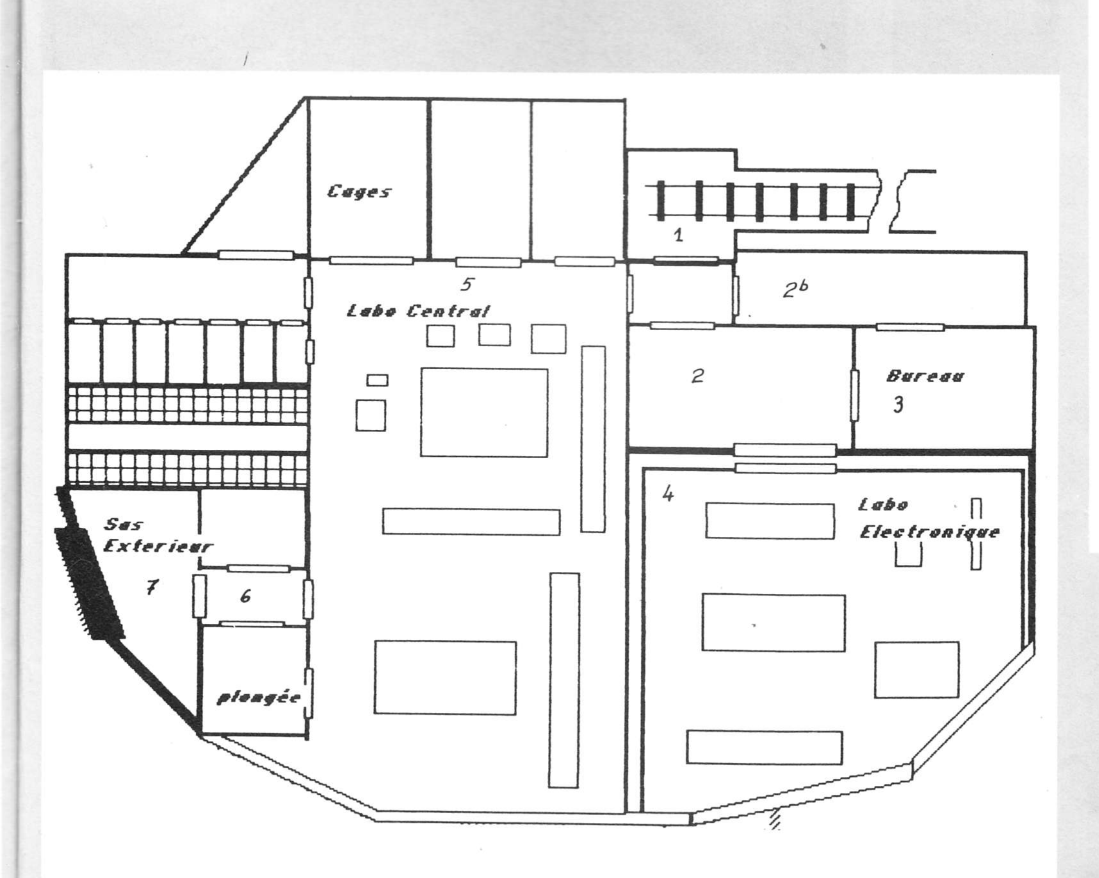


ZOO PRIVE DE KREST

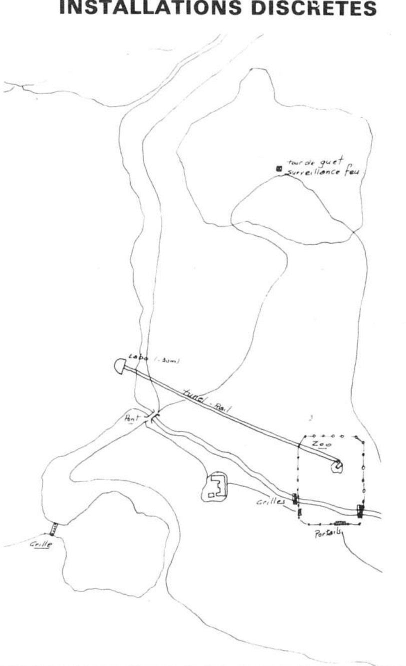


RESERVE PRIVEE DE KREST





INSTALLATIONS DISCRETES



Parmi toutes les rencontres possibles, il en est deux qui n'auront pas d'influence directe sur les événements mais qui ajouteront, outre une certaine saveur à l'aventure, des possibilités importantes de couvertures (au sens professionnel) pour les personnages engagés. Au départ, ces deux personnes se trouvent en vacances dans un des principaux hôtels de Hobart. (Un modificateur de + 1 est à ajouter à toute tentative de séduction, et + 1 encore en ce qui concerne Christine si la Range Rover fait partie des instruments utilisés... On ne se refait pas !!!)

Caractéristiques :

Nom: CHRISTINE

For	Dex	Vol	Per	Int
7	14	12	11	9

Vitesse: 3 Classe Dom.: A

Comp.	Niv.	C.B.	Comp.	Niv.	C.B.
CONDUITE	12	24			
CHARISME	9	21			
PLONGEE	4	14			
EVASION	4	14			
ALPINISME	4	13			
SEDUCTION	9	19			
SIX. SENS	7	17			

Rang P.S.J.
Taille 1m72
Poids 59 kg.
Appa. SEDUISANTE
Cicat. NEANT
Célèb. 40
Survie
NEANT.

Arme	c/r	CD	mun
—			
—			

Niveau Blessure
Le Mo Gr In

Nom: MICHELE

For	Dex	Vol	Per	Int
8	12	13	11	12

Vitesse: 2 Classe Dom.: A

Comp.	Niv.	C.B.	Comp.	Niv.	C.B.
Charisme	10	23	SIX. SENS	8	19
CONDUITE	3	14			
EVASION	5	15			
Loc. Cust.	8	19			
EQUITAT.	5	17			
SCIENCE	12	24			
SEDUCT.	7	18			

Rang P.S.J.
Taille 1m69
Poids 60 kg.
Appa. ATTIRANTE
Cicat. NEANT
Célèb. 30
Survie
NEANT

Arme	c/r	CD	mun
—			
—			

Niveau Blessure
Le Mo Gr In

Champs d'expérience : Christine : Engineering Mecanique, Tennis, Ski, Informatique - Michèle : Médecine / Physiologie, Biologie, Tennis.

Notes :

Ces deux jeunes filles ont, pour activité principale de figurer au sein des équipes médicales des Rallyes Internationaux (type Paris Dakar). La complicité qui les unit est telle qu'elles sont devenues pratiquement inséparables et qu'elles n'ont que très peu de secrets l'une pour l'autre. (Il serait très surprenant que Michèle ne soit pas très vite au courant des modifications que son amie aurait pu remarquer sur la Range Rover !!!). Leur activité a développé chez elle une forte tendance à l'ironie face à la moindre réaction « machiste ».

Christine a beaucoup travaillé ses qualités de pilote — sur piste — aussi pourrait-elle se montrer assez inquiétante pour des conducteurs moyens si elle se trouve au volant hors des routes goudronnées. Par ailleurs, si elle a accès à la Range Rover Modifiée, il conviendra de vérifier si elle découvre toutes les modifications (conduite EF6) moteur, carrosserie et display.

Michèle a développé ses connaissances de médecin en se gardant bien de s'intéresser à tout ce qui peut toucher la mécanique. C'est aussi valable pour toute arme à feu, matériel de plongée etc...

BRANCHE Q

Pour cette mission d'entrainement le service du Major Boothroyd confiera aux personnages du nouveau matériel à tester sur le terrain. En particulier le dernier fleuron du service ; La Range Rover spéciale qui sera d'autant plus à sa place en Tasmanie que l'Universal Export a basé pratiquement l'essentiel de son marché à Hobbart sur cet excellent produit britannique.

Les nouvelles combinaisons de plongée seront également fournies en cas de besoin. Tout cela bien entendu dans le but de les tester dans des conditions moyennement dangereuses comme celles qui président à cette ballade d'agrément.

Range Rover

Véhicule tout terrain par excellence, La Range Rover a été modifiée par le service afin de répondre plus particulièrement aux besoins des agents en mission. Sa puissance a été considérablement améliorée mais c'est surtout au niveau de la carosserie que le changement est intense :

— Carrosserie. Elle a été entièrement reconstruite à base de matériaux composites ce qui la rend, un peu plus vulnérable aux retournements ou autre accident naturel ; cet inconvénient est largement compensé par sa résistance aux balles. En effet, son revêtement qui comporte une partie de Kevlar associée à d'autres matériaux stoppe totalement certaines balles (Classe de Domages E ou inférieure) et diminue la puissance des autres de manière considérable (Cinq niveaux en dessous). De plus la carrosserie est totalement étanche et peut supporter une immersion jusqu'à 6 mètres indéfiniment. Toutefois, l'échappement étant submergé à partir d'une profondeur de 80 cm, le moteur ne fonctionnera plus à partir de cette profondeur.

Toutes les vitres sont obscurcies de l'extérieur vers l'intérieur et sont à l'épreuve des balles (MQ page 83). Les pneumatiques sont des « Dunlop Devenos » (MQ page 88).

— Head Up Display. Ce petit système, permet de projeter sur le pare-brise toutes les indications nécessaires à la conduite ; et sont lisibles sans quitter la route des yeux (en situation de poursuite un « + 1 EF » est accordé au conducteur). Seules des petites lentilles apparaissent sur le dessus du tableau de bord. Les indicateurs sont reliés à des sensors cachés dans la voiture. (MQ page 87).

Enfin, le véhicule est, bien entendu, équipé d'un téléphone sur lequel est couplé la boîte noire qui permet des communications particulièrement sûres (MQ page 88).

Équipement plongée

Le service Q a développé une tenue de plongée particulièrement performante mais qui peut tout de même passer pour un équipement commercialisé. Les principales différences proviennent de l'équipement spécial des casques.

Des bouteilles surcomprimées fournissent une autonomie de une heure trente chacune sous un volume extrêmement réduit. Deux bouteilles sont en général placées sur le même équipement. Ces réservoirs sont commercialisés mais assez peu répandus aussi est-il prudent de se munir de l'accessoire qui permet leur recharge et qui se place à la sortie des compresseurs ordinaires pour permettre le remplissage des réservoirs surcomprimés. Ce dispositif tient dans une petite malette.

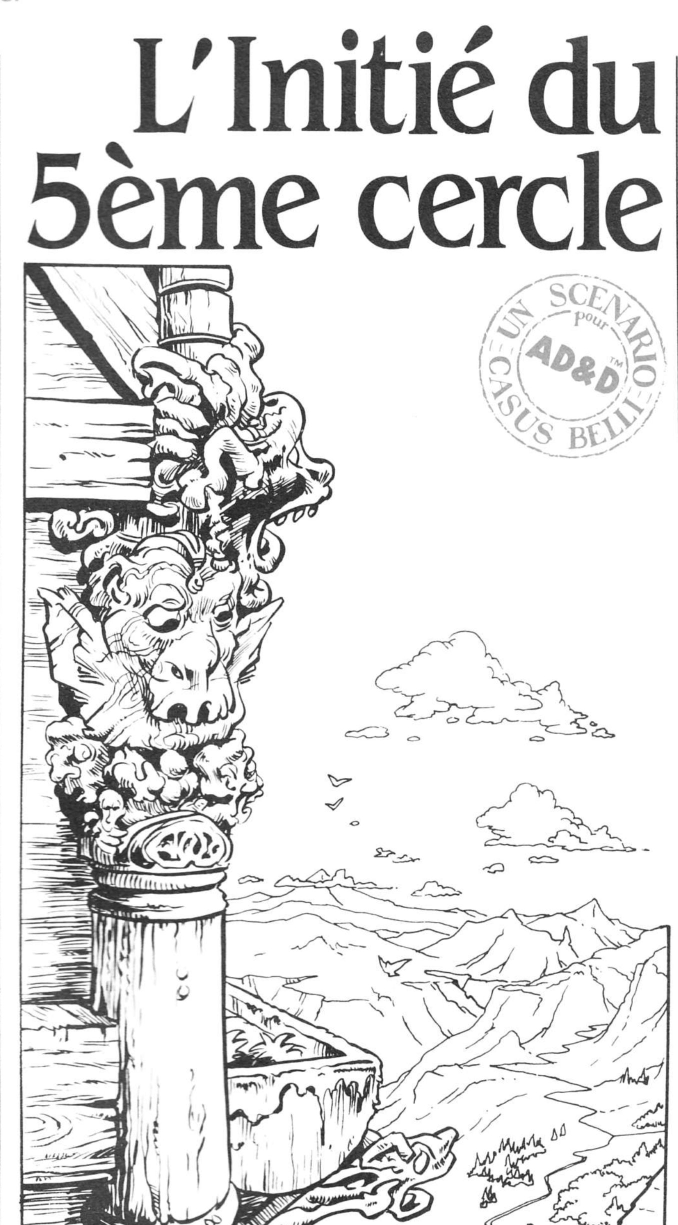
D'autre part le casque intégral accompagnant ces nouvelles combinaisons est équipé d'un écran qui affiche à volonté : la pression restant dans les réservoirs, les limites de paliers à respecter, les conditions de température de l'eau, etc...

Les aménagements spéciaux consistent en un communicateur d'une portée de cinq kilomètres, et un système très perfectionné, bien que très discret qui permet en cas de besoin, de faire cesser l'émission de bulles d'air. □

Michel Serrat

Cette mini-campagne s'adresse à des maîtres disposant dans leurs relations de quatre à six joueurs désirant débuter leurs vies aventureuses par une grande course à travers la célèbre ile de Rope des Modules de la N.E.F. Les aventures qui composent cette campagne peuvent s'adapter à tous les systèmes de jeu de rôles de type médiéval-fanstatique ; mais les détails techniques font référence aux règles d'A.D.D.. Pour bien la maîtriser, il vous est conseillé de lire plusieurs fois le synopsis concernant la géographie et les personnages non-joueurs. Faute de place (5 aventures, ça fait beaucoup), vous trouverez les principaux éléments de chacun des épisodes, mais vous ne trouverez ni les plans, ni les caractéristiques des monstres accessoires.

L'Initié du 5ème cercle



Description générale de l'ile de Rope

Bien qu'elle soit la plus étendue des iles d'Arglenn, Rope est loin d'atteindre la taille d'un continent ; 500 km dans sa plus grande latitude et 350 en longitude. Ses montagnes dépassent rarement 3000 m. Le climat est frais, plus tempéré dans le Sud. La côte Ouest subit, du fait des monts Dunorod, les plus grosses perturbations. La végétation est le reflet du climat ; une large bande étalée sur la partie Sud voit la prédominance du blé. La vigne pousse parfois sur les coteaux des monts Kells et Caranorod. Au Nord, séparés du blé par de vastes massifs forestiers, le seigle et le maïs dispute l'espace au sajna, cette plante hallucinogène, curative, nutritive et magique très recherchée des fabricants de potions et lanceurs de sorts de tous acabits. L'élevage des bovins, des ovins, et même de certains cervidés sont une ressource importante de Rope. La pêche est aussi un facteur économique qui profite surtout aux habitants de la côte Est, plus proche des grands brassages de courants.
Toutes ces richesses sont partagées entre les huit régions de Rope. Lore est la plus étendue et son roi est le suzerain de l'ile. Ses principaux féaux sont le prince de Lemach', les ducs de Nordhal et de Smier, et les comtes de Nesbeorg, Skara et Roskenn. Les steppes d'Oujasnie ont une place à part dans cet ensemble, les tribus les peuplant ne se pliant à aucune autorité extérieure.
Les habitants ont un type nordique hérité des colons qui conquirent l'ile à partir de Lore jusqu'à refouler les derniers indigènes dans les steppes du Nord où leurs descendants vivent encore.
Il existe d'autres races sur l'ile, celle des nains étant la plus largement représentée, mais les contacts sont rares et toujours dangereux. Qu'elles soient humaines ou autres, ces ethnies ont toutes leurs cultes propres, et celui des hommes vénère Odin et les Dieux d'Asgard. Nordhal, avec son culte des rêves, et Smier, qui a remplacé le marteau de Thor par la croix du nouveau Dieu, sont des exceptions. Les Dieux omni présents sont bien plus importants que leurs prêtres à qui s'impose, comme à tous, le régime féodal des jarls. Il existe cependant une institution à consonnance démocratique, le Thing, où siègent tous les hommes libres, et qui règle les conflits de personnes. Sur Rope, seul le fer, et donc les Dieux, peut départager ceux que le Thing n'a pu concilier.

La maîtrise de cette campagne va vous demander l'effort préalable de découvrir Rope plus en détail. Une connaissance plus régionale de l'ile sera indispensable au bon déroulement de vos parties.

Skara. Le comté de Skara est situé au Nord-Est de l'ile. C'est le plus vaste territoire dirigé par un comte. Peu d'agriculture dans cette région vouée aux mines, à l'élevage et à la coupe du bois. Le commerce souffre d'un manque total de route, et les habitants vivent en autarcie. Leur caractère renfermé fait d'eux les hommes les plus dangereux de Rope, après les habitants des steppes. Les frontières englobent une grande part des monts Dunorod, cadre de l'exploitation minière et forestière. La vallée où le Treene et la Ribe prennent leurs sources a cessé toute activité depuis que les hommes et les nains l'ont fui et baptisé « La Vallée des Maléfices ». La seule ville est Kargad, capitale glacée où règne Jörgund, le Jarl halluciné qui concourre dans l'horreur avec les coupe-jarrets de la nuit. Les autres agglomérations sont des villages de pêcheurs, de bûcherons ou de mineurs, isolés par le climat rude et le manque de route.
C'est à Skara que le sajna pousse le mieux, et son usage immodéré n'est pas étranger au surnom du comte. Sa relative abondance ne contribue pourtant pas à la richesse des habitants. Vous trouverez la réponse à ce paradoxe dans la 3e aventure de cette campagne, « les fous de Frasne ».

Roskenn. Le comté de Roskenn est d'une superficie faible, mais c'est la province la plus riche du Nord. Bordé à l'Ouest par les monts Dunorod et le Sagul, à l'Est par la forêt d'Erdorian et au Nord par la mer, composé de terres fertiles mais venteuses, traversé par d'importantes routes commerciales, le comté dispose d'atouts majeurs. La culture prédominante est le maïs, mais le sajna est largement représenté sur les rives du Sagul. On trouve aussi des cultures maraîchères aux abords de Roskenn, la ville aux trois ponts, où les paysans vendent leur production.
Le comte de Roskenn se nomme Leif. Il gouverne sagement et préserve sa terre des incursions sauvages de son voisin skarien.

Nesbeorg. Le comté de Nesbeorg a pour capitale Selkirk, le point de départ de cette campagne. Ne serait-ce la présence menaçante des tribus d'Oujasnie, Nesbeorg serait la région du Nord la plus favorisée. Mais les assauts répétés des barbares tatoués provoquent une profonde régression de l'économie. La plaine, située entre le Panoj et la Luli est souvent dévastée et produit de moins en moins en maïs, la principale ressource du comté. Les paysans désertent leurs villages et la forêt d'Erdorian elle-même n'est pas à l'abri des incursions sanguinaires. On prétend que les monts d'Erdor seraient devenus l'un des abris des tribus.
Face à cette menace, tant pour Nesbeorg que pour le reste de

l'ile, le comte Ulfried ne peut agir, cloué sur sa couche par une maladie qui transforme sa force en faiblesse, ses muscles en graisse. La menace des tribus sur l'ile, et la fatalité qui frappe le comte sont les raisons majeures qui vont pousser les aventuriers à partir.

Oujasnie. Les steppes d'Oujasnie sont un grand plateau haché de gorges profondes, parfois irriguées comme celle de l'Ii-Joki. La population des steppes regroupe les descendants des premiers habitants de Rope, les hommes peints, ainsi dénommés en raison des tatouages dont ils ornent leurs corps.Ses habitants ne vivent que dans l'espoir de la reconquête et dans la haine de tous les grands hommes du Nord. Ils considèrent plus amicalement les nains, avec lesquels leurs ancêtres entretenaient des rapports, et apprécient les elfes, lorsqu'ils laissent leurs plaisanteries de côté.

Smier. Le Duché De Smier *. La forêt de Camonis est le centre économique de la partie orientale. On y exploite le fer, le bois et ses forgerons et bûcherons sont réputés dans toute l'ile. Les troncs dirigés par flottage vers les villes de l'Est servent à la construction des navires. Le fer est convoyé sur barges à travers toute l'ile, constituant un revenu important pour le duché. L'agriculture, dans cette région, est voué au blé. La côte Nord-Est est une lande aride qui ne parvient pas à protéger des vents les plaines septentrionnamles où pousse le seigle. L'Ouest de Smier doit sa relative pauvreté à la présence d'une large bande de marais dont la seule ressource est la tourbe.
Smier compense par sa richesse l'austérité des alentours. La ville rassemble deux fois l'an les marchands de l'ile en des foires qui ne trouvent pas leurs pareilles. Le Sud de la ville est partagé entre les champs de maïs et de légumes maraîchers et les contreforts de la forêt de Jarnvid. On aperçoit, malgré l'encaissement de la cité, la flèche de la « Cathédrale » vouée au Dieu nouveau dont la croix remplace le marteau de Thor sur le bouclier des guerriers de Smier.

** Le Duché De Smier a fait l'objet de longues descriptions dans les « Iles Flottantes » et « Le Joyau d'Aranel » de la N.E.F.*

Nordhal. Le duché de Nordhal a été, lui aussi exploré lors d'un module « La Relique Perdue ». Au Nord des monts Caranorod, que les nains nomment monts de Gorn, se trouve une large plaine céréalière séparée des comtés de Roskenn et de Nesbeorg par la forêt d'Erdorian. Les villages les plus importants de cette région prospèrent le long de routes commerciales qui passent toutes par Beruna, la capitale du Nord de ce duché. Les mines de fer, dans les monts Caranorod, font la richesse du Sud, et leur rapport explique la tolérance dont bénéficie le culte de Sunborn dont les nains sont adeptes. Le temple de ce Dieu, déserté seulement une fois l'an par ses 90 prêtres, recèle la relique mystérieuse que cherche à récupérer l'ordre d'Odal. La présence de ce culte, parfois sanguinaire, n'est pas le seul problème qui se pose au duc. Au Nord, aux frontières de Skara, et à l'Ouest, à la limite de Lemach, les ennemis guettent les défaillances du pouvoir ducal, soit par convoitise, pour Skara, soit par rancune ancienne pour la principauté de Lemach'.
Nordale est la capitale des ducs, mais aussi la ville où l'on goûte les meilleurs vins de l'ile. Gare au voyageur imprudent donc, que les voleurs de ces lieux tenteront très vite de saouler avant de le détrousser.

Lemach'. La principauté de Lemach' fut créée, (comme il est dit dans le scénario « La Guilde du A ») à la suite du combat dans lequel le duc de Lemach', Almar, combattit et tua le mage Goran, l'allié du démon. Sa récompense fut de voir son duché devenir principauté, son malheur de le savoir frappé par la malédiction du démiurge expirant. La haine réciproque entre Lemach' et Nordhal est une des conséquences de cette malédiction. Cette terre maudite a fait l'objet de soins attentifs qui parviennent à contrebalancer les effets du sort de Goran, mais donnent à la principauté un aspect curieux. Chaque terre est exploitée au mieux et largement irriguée. Il n'est pas rare dans cette région de croiser la route de ces innombrables canaux qui nuisent aux trajets « à travers champs ». Les champs de blé et de maïs ont donc une configuration étrange que n'ont pas les rares parcelles de sajna, dans le Nord. Les monts Dunorod, à l'Est du pays, sont très influencés par la présence des nains dans leurs mines. Les métaux qu'ils produisent sont vendus au peuple de Lemach' contre la nourriture et le vin qu'ils ne peuvent se procurer.
Des quatre autres villes importantes de Lemach', Fresvik, Lesneven et Dalben sont les mieux gérées, Dumier souffrant de l'absence permanente de son jarl, Thorvald, dont le pouvoir d'écouter au travers des murs a fait l'un des courtisans les plus dangereux de la principauté. Le fait qu'il ne quitte pas la capitale ne l'empêche pas d'être au fait de tout ce qui se trame grâce au réseau d'espions qu'il croit s'être constitué, mais qui n'a en réalité d'autre maître que le grand-père des assassins de Rope. Une auberge au moins dans chaque ville à fort passage sert de repaire à ces gens, et il ne s'agit pas souvent des moins bien famées. Dumier est la ville où ce système d'espions est le mieux organisé. Il n'est donc pas prudent d'y être bavard.

Lore. Le royaume de Lore est une vaste contrée occupant une place centrale dans la géographie de Rope. Lore est la terre d'où l'invasion de l'ile se fit, et les autres régions furent attribuées sous le contrôle de son roi. L'actuel roi de Rope, Harald, règne sur une terre riche, le grenier à blé de l'ile. Cette zone céréalière est limitée au Nord par les monts Caranorod, les monts Kells et les forêts de Jarnvid et Camonis. Quelques côteaux vinicoles dans les monts Kells font du royaume un concurrent sérieux pour les vins de Nordale. Lore est sillonnée de routes commerciales importantes et de voies d'eau navigables. Il est fréquent d'y rencontrer des marchands, mais aussi des gardes royaux aux nombreux péages. Ces derniers constituent une plaie pour les voyageurs et un revenu non négligeable pour le trésor royal, colossal !
Darien, Celkar, Anholt, Inerria et Alborg, les autres villes du royaume, sont gouvernées par un jarl secondé d'un envoyé du roi, souvent un membre de la guilde des tueurs. Ces derniers ont tous pouvoirs sur l'armée et la police et cumulent leur rôle d'éminence grise avec celui de chef de la police secrète. Un tel homme dispose fréquemment de quelques « tueurs » opérant discrètement en ville à la recherche d'informations. La nouvelle de la maladie du comte de Nesbeorg, ou même celles qui concerneraient la quête d'un druide réputé pour sa science des maladies étranges à travers toute l'ile, seraient dignes d'intérêt à leurs yeux. La guilde des tueurs, institution très légale et très fermée, est installée à Jarn, la citadelle des rois de Lore dans les monts Kells. La proximité de cet endroit est parfois fatidique aux voyageurs curieux ou imprudents, moins peut-être que ne le sont les ruelles de Camot, la capitale, lorsque la nuit est tombée. De jour, la ville est le reflet fidèle du royaume, ordonnée, administrative, prospère.

Thème de la campagne

Le comte de Nesbeorg est atteint d'une maladie très rare transformant les tissus musculaires en graisse. Un druide, Siedler, connaît le remède de ce mal, mais il est absent de chez lui. D'après un petit homme trouvé dans sa cabane, il serait parti depuis bientôt 9 mois, pour accomplir un rite, en destination un menhir situé près de Fodda, dans le Nord du comté de Nesbeorg. A cet endroit, les agents

du comte ne trouvent pas Siedler, mais un être leur apparait qui s'exprime étrangement. Il disparait lorsqu'on tente de le saisir. Dès leur retour, le magicien du comte met ses espions en quête de ceux qui, par leurs aptitudes, pourraient retrouver le guérisseur, et dispose une garde discrète sur les routes qui mènent chez lui. Au 61° jour suivant le départ des aventuriers recrutés, il y aura 1 % par jour, cumulatif, de voir mourir le comte, de telle sorte qu'au terme de cette campagne d'environ 80 jours, le comte voit ses risques de décès établis à 20 %.

Les Personnages non-joueurs

Trois personnages principaux et cinq autres, secondaires, sont au centre de cette histoire. Le druide Siedler, le comte Ulfried de Nesbeorg et le mage Gudrun d'une part, les cinq gardiens de l'autre. Revenons sur chacun d'entre eux.

Siedler est un homme de 42 ans qui vit dans le Nord de Nordhal, en forêt d'Erdorian. Enlevé enfant à son clan par une tribu des steppes, il fut élevé dans l'esprit celte et se voua à la nature. Cachant son éducation, il retourna vivre dans le peuple de ses ancêtres, sans pour autant trahir son peuple d'adoption. Sa vocation druidique en fait pourtant une exception dans Rope, ce qui explique qu'il soit le seul à détenir certains secrets dans les terres civilisées. En sa qualité d'initié du 5° cercle, il doit accomplir tous les 10 ans un rite qui le mène en 5 points de Rope. Sans que nul, en dehors des sages des tribus, ne le sache, la cohésion de l'ile est maintenue par 5 noeuds telluriques que les druides, générations après générations, surveillent et entretiennent.

Le sous-sol est parcouru de courants dits « telluriques » qui sont les veines de la terre, et l'origine de bien des phénomènes naturels (Seismes, ondes bénéfiques ou maléfiques, etc). Ces courants peuvent se fatiguer, se déplacer, voire mourir. Depuis des temps très anciens, les peuples doués de spiritualité ont cherché à capter, ou à fixer la force de ces courants. Lorsqu'ils se joignent ou se croisent, on parle de noeuds telluriques et la puissance en est multipliée. On voit alors fleurir sur ces lieux des bornes spirituelles comme le dolmen, le temple païen, la crypte puis la cathédrale, tous situés les uns sur les autres, exactement au même point !

Il existe sur Rope 5 points de ce type, et les druides des tribus ont élevé leurs bornes. Le druide Siedler veille, tous les dix ans, sur l'activité des centres, et accomplit les rites destinés à les maintenir». Siedler : Druide du 7° niveau. PdV 46. CA variable. F 14 I 12 S 17 D 13 Co 14 Ch 11.

Ulfried, comte de Nesbeorg, a 50 ans. Il y a peu de temps encore, c'était un homme fort, vaillant, qui menait sans relache ses troupes contre les tribus. Ce n'est plus aujourd'hui qu'un homme gras et geignant qui tremble de ne pouvoir même mourir en combattant. Sachant ce qu'il est de la politique, il a tenu à ce que le secret de sa maladie soit gardé et les hommes mis au fait ont été choisis avec soin. C'est une des raisons pour lesquelles, lorsqu'il s'avèrera que le druide a quitté sa demeure pour un endroit quelconque de Rope, on fera appel à des étrangers habitués aux périples au travers des contrées de l'ile.

Les caractéristiques données ci-après s'entendent au début de l'aventure, et tiennent compte de la maladie. Guerrier 14°, le comte ne se bat plus que comme un manant de niveau 0. Il lui reste 18 PdV. CA 10. F 7 I 13 S 11 D 8 Co 6 Ch 13.

Ulfried est officiellement en « pélerinage » dans le Sud de l'ile et personne ne l'a vu depuis.

Gudrun le mage est l'un des rares dans le secret. Conscient de ses pouvoirs, mais aussi de son devoir, il ne tentera pas de retrouver le druide que des forces occultes l'empêchent de localiser par son art. Totalement loyal au comte, il se trouve à l'origine de l'idée consistant à faire appel à des aventuriers mercenaires. Il fait rechercher dans le comté une personne ayant l'apparence extérieure d'un mage, afin de la convier à le rencontrer au chateau de Selkirk. La récompense qu'il promettra sera d'autant plus importante que son interlocuteur sera peu scrupuleux, et les chances de voir cette récompense remise, inversement proportionnelle.

Gudrun est un mage 8°. PdV 27. CA variable, mais élevée, durant l'entretien. F 11 I 17 S 14 D 15 Co 12 Ch 15.

Les 5 gardiens sont les esprits des lieux sacrés. Ils les gardent de toute profanation, mais sont immatériels. Ils provoquent des peurs d'intensité variable, en fonction de la gravité de l'offense subie. Dans les périodes proches du passage du druide, ces esprits apparaissent facilement, pourvu que le visiteur ait suivi scrupuleusement l'ordre établi pour le rite, à savoir ; Fodda, Anholt, Frasne, la lande Nord de Smier et la pointe Sud des monts Dunorod, à Lemach'. Si cette condition est respectée, l'esprit aidera le visiteur en répondant à ces questions par énigmes et paroles sybillines dont le but est surtout de l'aider à trouver le lieu de destination suivant de Siedler. A la moindre agression, l'esprit disparaît pour ne réapparaître qu'en cas de vif repentir de l'agresseur, ou en son absence.

Texte des énigmes des 4 premiers gardiens

Chacune de ces énigmes sera transcrites sur le sol par le gardien interrogé.

1° énigme :
A toi qui lit ces mots
N'essaies de me rejoindre
Hormis si l'urgence te presse
Ou voyage au sud
L'ile et ses menhirs
Tous les vents y mènent.

2° énigme :
Faut-il pour me trouveR
Au village du sajna les fouS
Nord-est d'ici, le sitE

3° énigme :
Va où la croix orne
Où restent quelques bornes
Sur la plaine du nord
Auprès des cinq ports

4° énigme :
Au sud des trous des petits pieds
La table la dernière trouveras entre les eaux du prince.

Le cinquième site est lui aussi gardé par un esprit, mais il n'apparaitra pas pour aider les aventuriers. Ces derniers peuvent cependant compter sur sa venue s'ils tentent la moindre profanation.

Le but de la campagne est de ramener Siedler à Selkirk le plus tôt possible. Il faut bien avouer, cependant, que tout cela manquerait de piquant si rien de précis n'était prévu pour contrarier cette quête. Il aurait été difficile, et trop long, de prévoir une embuche par route possible. Nous avons donc décidé, en des points proches de chaque centre tellurique, des prétextes à des aventures rapides, mais riches d'angoisse et d'expérience. Rien ne vous empêche de placer d'autres aventures, voire de déplacer celles qui suivent, mais gardez à l'esprit que les lieux choisis ne l'ont pas été au hasard, que tout est fait pour que Selkirk ne puisse être rejointe avant le 80° jour, mais que la vie du comte est en partie dépendante d'un retour pas trop tardif non plus.

1ère aventure :

Les esprits de la Lande

Alors qu'ils se trouvent aux abords du menhir de Fodda, le premier des sites visités par Siedler, les aventuriers voient passer une procession menée par un homme grand et sec vêtu de noir. Ceux qui le suivent, une douzaine, portent des sacs et des paniers clos. Ils n'accordent aucune attention au groupe et empruntent un sentier à peine visible dans la végétation rase du plateau. Beaucoup plus loin, aux abords de la gorge qui abrite le lit de l'Ii-Joki, l'homme en noir prend un à un les paquets et les dépose dans le tronc creux d'un grand arbre en marmonnant des paroles inintelligibles. Une fois cette cérémonie achevée, le groupe reprend le chemin de Fodda pour rejoindre le temple d'Aegir, le géant qui règne sur les profondeurs marines, où l'homme noir exerce la fonction de prêtre.

Lothar, le prêtre, vient le lendemain trouver les aventuriers, où qu'ils soient dans les environs (Ils n'auront pu quitter la région dans la nuit) et leur demandera des offrandes pour les esprits de la lande que leur présence a offensé. En cas de refus, il montera les villageois contre eux et parviendra de toute façon à ses fins, les dépossédant de tous leurs biens, armes comprises. Ce butin suivra le même chemin que les sacs de la veille, mais l'arbre sera vide à l'arrivée des propriétaires dépossédés.

Lothar est un prêtre (Clerc 4°) peu scrupuleux qui met la région à sac avec une douzaine de comparses. Il a créé de toute pièce cette superstition des esprits de la lande, jouant sur la crainte qu'inspirent les tribus vivant sur l'autre rive de l'Ii-Joki. Régulièrement, il impose des sacrifices aux gens du cru, et aux voyageurs de passage, pour les porter dans ce fameux arbre. Ce dernier est trafiqué de telle sorte que sa souche soit entrainée dans le sol, avec tout ce qu'elle supporte, jusqu'en une caverne où elle se trouve déchargée puis remise en place par deux complices. Le butin est alors chargé sur des wagons de mine et acheminé vers les salles secrètes du temple d'Aegir, à Fodda même, où les gredins entreposent leur trésor (type C). Le complexe souterrain, comme les salles secrètes du temple, sont inconnus des habitants du village qui ne risquent pas volontiers aux abords de l'Ii-Joki. Ces cavernes, ces salles, nous ne pouvons, faute de place, vous en faire le plan ou même vous les décrire. Il vous appartient donc de les concevoir en conservant à l'esprit le fait que les hommes de Lothar empruntent ces passages fréquemment, et qu'ils doivent s'être arrangés pour le faire en sécurité.

Lothar clerc 4° PdV 24 CA 6 (Anneau + 2) Loyal mauvais F 12 I 14 S 16 D 16 Co 10 Ch 14. Il utilise une masse + 1 volée. Ses hommes sont douze, inconnus des villageois. Ce sont des voleurs de niveaux 1 et 2, à égalité. Leurs armes sont normales, mais ils seront peut-être tentés par l'attrait de telle arme dérobée récemment !

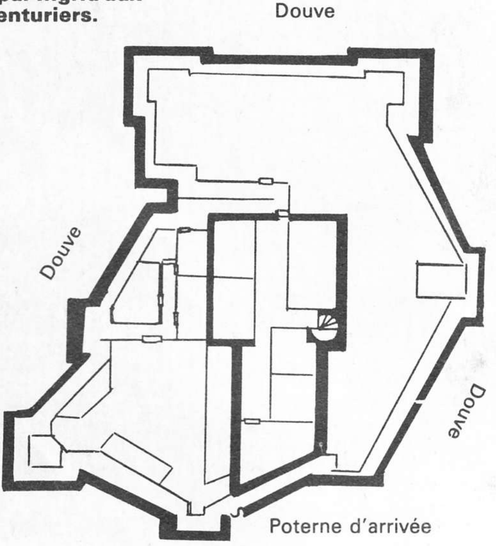
Si les aventuriers parviennent à récupérer leurs biens, et surtout ceux des villageois, nul doute que ces derniers les conduiront volontiers jusqu'au duché de Smier d'où ils pourront rejoindre l'ile de Kven, où ils auront certainement compris que se rendait le druite après son passage à Fodda.

2ème aventure :

Le baron fou

Ici encore, c'est alors qu'ils se trouveront aux abords des menhirs de l'ile de Kven, tout près d'Anholt, que l'aventure sollicitera nos coureurs de chemin. Une jeune fille, qui se nomme Ingrid, les observe à une centaine de mètres de distance, et cherche à capter leur attention. Le contact établie, elle les questionnera habilement, donnant l'impression de

répondre à *leurs* questions, jusqu'à être sure de savoir ce que ces gens hardis viennent chercher. Elle prétendra avoir vu le druide, juste avant sa capture par les hommes du baron Thornson. Ce dernier a la curieuse manie d'enfermer toutes sortes de gens dans ces géoles dont, notez-le, son père. Dans ce dernier cas, les raisons du baron tiennent à ce qu'il souhaite épouser Ingrid. Le refus de la jeune fille l'a amené à prendre la douloureuse initiative de faire pression sur elle en enfermant son père. Ingrid soupçonne Thornson d'avoir capturé le druide pour que ce dernier lui compose une boisson qui lui permette de capter l'amour de la pucelle par sortilège. Contre la promesse de la libération de son père, elle remettra un plan des sous-sols de la forteresse qu'elle a pu extorquer au descendant du maître bâtisseur.



Plan des sous-sols du château du baron Thornson Remis par Ingrid aux aventuriers.

Un bruit court sur le médaillon du comte. Cet objet aurait la faculté d'éloigner les monstres libérés dans les souterrains du chateau lors de l'ouverture, qui serait automatique, des cages dans lesquelles ils seraient tenus enfermés. C'est tout à fait vrai, sur tous les points. Il n'y a pas de gardes dans les sous-sols, mais il est possible d'y croiser Thornson. C'est un guerrier 5° armé d'une épée longue + 1. PdV 38 CA 4 en cotte de maille. F 17 I 13 S 8 D 13 Co 16 Ch 11. Le druide n'est évidemment pas dans les lieux et il ne restera plus aux pauvres floués qu'à pardonner la manœuvre d'Ingrid et à fuir la colère de Thornson, le baron fou, vers Frasne, s'ils ont compris l'énigme de l'esprit des menhirs.

3ème aventure :
Panique à Frasne

Frasne est le village de pêcheurs situé aux abords immédiats du troisième site druidique. Sa caractéristique est d'être peuplé de débiles dégénérés par un usage inconsidéré de Sajna. Les rives du Treene ne connaissent pas d'autre culture dans cette région. Le sajna est d'ailleurs la seule plante que les frasniens sachent encore faire pousser. L'usage de la table « insanity » dans le DMG sera très utile. Certains ont développé une forme particulière de folie, l'enigmomania, et agressent les voyageurs de leurs enigmes insolubles, quand ils n'essaient pas de se faire passer pour l'esprit des pierres dont ils n'ont pas manqué de remarquer la présence.

Tous au village connaissent le druide. On peut le voir enfermé au centre de Frasne, dans une cage qu'on a oublié de fermer au cadenas. L'homme est peu loquace mais reconnaît être druide, le druide Siedler même, et accepte de suivre le groupe à Selkirk. Il tient beaucoup à emporter les feuilles de sajna qui jonchent sa cage car, dit-il, il s'est habitué à cette nourriture et s'est rendu compte que sa consommation le rapprochait de l'état de nature. Il ne s'est pas échappé de sa prison ouverte par crainte des habitants, ces derniers prétendant l'avoir enfermé pour sa folie furieuse. Ce druide n'est pas Siedler. Parvenu, rapidement, à la fin de son stock de sajna, il entrera dans une folie noire, attaquera les aventuriers, lançant ses sorts n'importe comment avec 70 % d'erreur, pour finir en apothéose dans un bucher dont il sera le propre bourreau (Produce flame). Le véritable esprit parviendra peut être à faire comprendre au groupe que Siedler a rejoint les plaines septentrionales de Smier où les attend l'aventure suivante.

4ème aventure :
Le chevalier noir

Sur la lande de la côte Nord de Smier, les aventuriers vont rencontrer un étrange chevalier. Il est intégralement carapaçonné de noir, comme son destrier. Son armement est impressionnant ; Lance lourde, épée à deux mains, hache de bataille, fléau de cavalerie, écu, le tout en noir. La voix de l'homme est entachée d'une profonde mélancolie mais récèle un lourd soupçon de menace. Il demandera au groupe de remplir pour lui une mission qui devrait leur être bénéfique, en échange de quoi il les laisserait passer leur chemin sans encombre. En cas de refus, il tentera de les blesser, de contrarier leur progression, voir de les tuer. Cet « homme » est un « shade » (Monster 2) Le groupe doit se rendre dans une tour située sur la côte, se saisir d'un coffret d'argent qu'y s'y trouve, et lui ramener. *« Le coffret,* dit-il *est protégé par deux gardiens. L'un craint ce que l'autre aime le mieux, et il sera difficile de savoir ce qui sera maléfique à chacun ».* La tour est située à l'extrémité de récifs qui forment une presqu'île.

Les gardiens, deux jeunes femmes sveltes aux yeux étirés et dorés, tenteront tout pour empêcher le départ du coffret. Elles charmeront, convaincront, abuseront les aventuriers sur les intentions du shade dont le but est pourtant honorable puisqu'il vise à récupréer son âme, enfermée dans le coffret par ces deux sorcières.

Les caractéristiques des donzelles diront mieux ce qu'elles sont capables de faire. L'une est une magicienne, de deux niveaux supérieurs au plus fort lanceur de sorts du groupe. La seconde est une guerrière supérieure au plus puissant frappeur de deux niveaux. La 1ère ne subit de dégâts que du fait des sorts, les armes naturelles lui procurant l'équivalent d'un soin égal aux dégâts. La seconde bénéficie des atouts inverses. Les deux filles ont la possibilité de lancer, une fois par tour à volonté, les sorts suivants : *Charm person, Charm monster, Forget.* La guerrière porte une épée « Sharpness » Drow qui semble normale, mais perd tous pouvoirs à plus de 4 lieues.

Dès que le « shade » aura récupéré son âme, il disparaîtra en donnant une indication qui puisse permettre de comprendre l'énigme du 4° gardien. Dans le cas contraire, il traquera sans répit les félons. Partons maintenant pour Lemach' où les attend Siedler.

5ème aventure :
Les mines des monts Dunorod

Lorsqu'arrivent nos aventuriers sur le 5° site, nul besoin pour eux d'un ranger pour voir le piétinement dont il a récemment fait l'objet. Les traces sont petites et s'enfoncent lourdement dans le sol. On parvient à discerner dans ce fouillis la trace d'un être plus grand, quoique plus léger. La logique laisse supposer que les nains ont pris le druide et il convient de l'enlever rapidement à leurs petites pattes car 80 jours bientôt seront écoulés depuis le départ de Selkirk. Les cavernes des nains sont profondément enfouies dans le cœur des monts, et leurs accès sont gardés avec vigilance. Le point faible des nains est leur répartition en tribus indépendantes. On ne rencontrera jamais plus d'une centaine d'entre eux par groupe de cavernes. Le point fort réside dans le système d'alarme. En cas d'intrusion puissante les tambours font résonner l'alerte dans les montagnes, provoquant l'envoi d'une troupe de rescousse par chaque tribu.

La raison pour laquelle les nains ont capturé Siedler tient de la pure superstition. Leur shaman a prédit, dix ans auparavant, qu'un homme viendrait peu après qu'une idole ait chu dans le temple (Ce qui s'est produit) et serait responsable de leur fin. Les cavernes servent de lieu d'habitation à une centaine de nains de tous âges et sexes. Les proportions pourront être établies à l'aide du Monster. Le shanam est du 6° niveau et instruit deux apprentis qui ne le quittent presque jamais. Il y a aussi quelques ours dressés pour le combat, mais ils ne sont sortis que dans les pires situations.

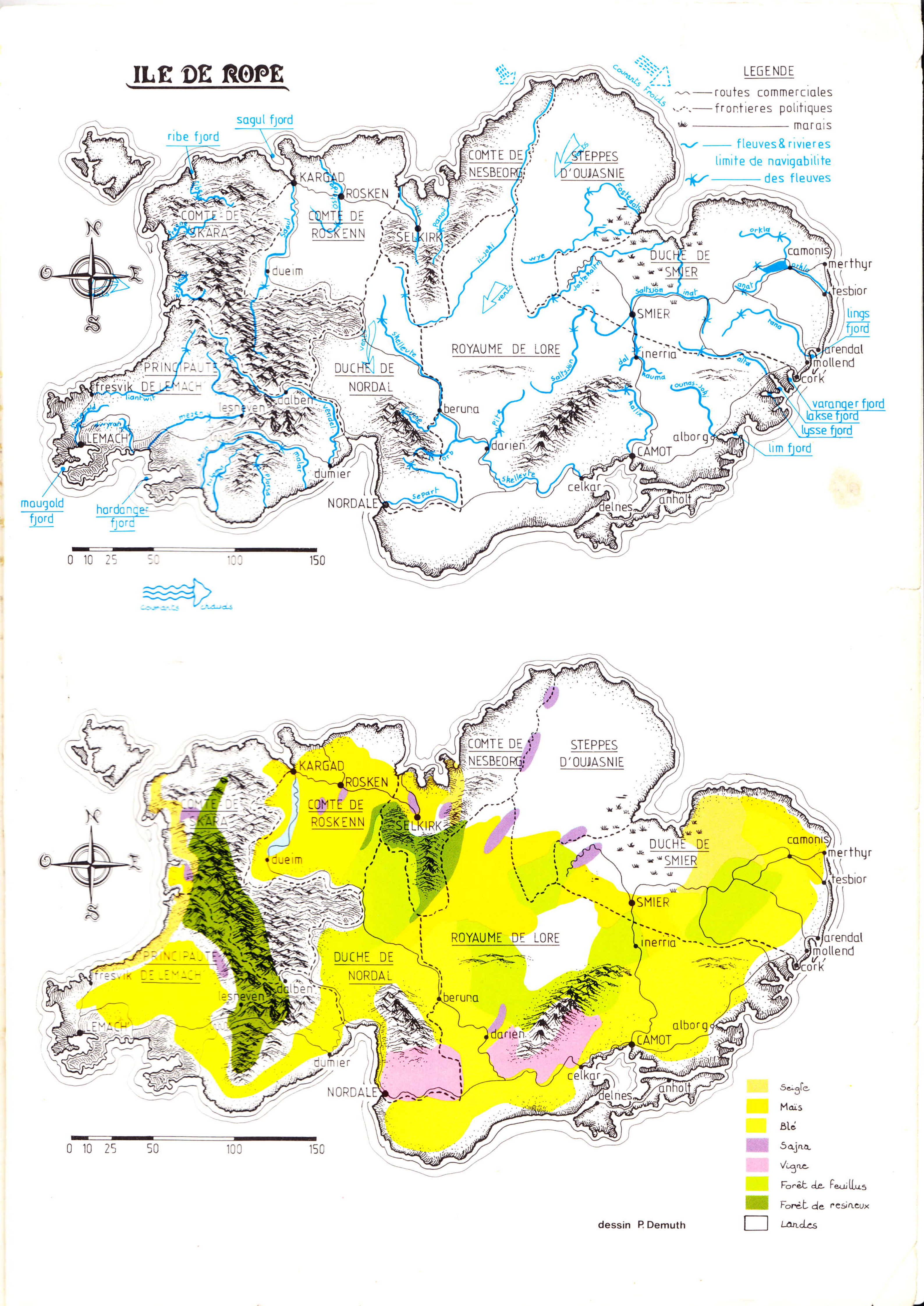
Chronologie de l'aventure

Siedler a quitté sa cabane forestière le 21 du 3° mois de l'année. Les habitants de Fodda l'ont aperçu sous la forme d'un adolescent vétu de blanc auprès de leur menhir vers la fin du 4° mois. Les gens d'Anholt ont vu un jeune homme quitter le site druidique vers la fin du 6e mois. Il portait une robe blanche et une faucille à la ceinture. Quoique personne ne puisse en témoigner, un homme mûr quitta Frasne le 13 du 9° mois. Une faucille d'or et des branches de gui ornaient sa ceinture, et sa robe était blanche. Le 11 du dernier mois de l'année, alors qu'un groupe d'aventuriers quittait Selkirk pour le retrouver, Siedler laissait les pierres des plaines de Smier derrière lui sous la forme d'un druide âgé. C'est un vieillard courbé par les ans que les nains capturèrent dans les monts Dunorod, le 26 du second mois de l'année nouvelle.

Aux alentours du 15 du dernier mois de l'année, les aventuriers feront simultanément connaissance de l'esprit gardien du site druidique, du prêtre d'Aegir à Fodda et d'une bande de racketteurs. L'ile de kven devrait recevoir leur visite à la fin de l'année. Le temps de trouver le lieu de destination suivant de Siedler, de régler le problème d'Ingrid, et de se rendre à Frasne, ils ne se heurteront aux fous du sajna que vers la moitié du 1° mois de la nouvelle année. Le 4° site ne sera en vue qu'au début du mois suivant, et le 5° ne doit pas être atteint avant le 26. Si les aventuriers progressaient trop vite, je vous conseille les diverses tables de rencontres de Mr Téhèssère. Il y a 200 km jusqu'à Selkirk, et il faudra encore compter près de 9 jours, à moins que certains ne tiennent à voir crever leurs cheveaux sous eux. □

La Nouvelle Edition Fantastique
Marc Laperlier

S.A.I.T. – 78190 TRAPPES Z.I. – PRINTED IN FRANCE



ILE DE ROPE
LEGENDE
routes commerciales
frontieres politiques
marais
fleuves & rivieres
limite de navigabilite des fleuves
courants froids
courants chauds
vents
COMTE DE SKARA
COMTE DE ROSKENN
COMTE DE NESBEORG
STEPPES D'OUJASNIE
DUCHE DE SMIER
PRINCIPAUTE DE LEMACH
DUCHE DE NORDAL
ROYAUME DE LORE
KARGAD
ROSKEN
SELKIRK
SMIER
LEMACH
NORDALE
CAMOT
dueim
fresvik
lesneven
dalben
dumier
beruna
darien
inerria
celkar
delnes
anholt
alborg
cork
mollend
jarendal
tesbior
merthyr
camonis
sagul fjord
ribe fjord
maugold fjord
hardanger fjord
lings fjord
varanger fjord
lakse fjord
lysse fjord
lim fjord
0 10 25 50 100 150
Seigle
Maïs
Blé
Sajna
Vigne
Forêt de feuillus
Forêt de resineux
Landes
dessin P. Demuth



LE JEU DE ROLE LE PLUS PRIMÉ D'AMERIQUE !